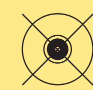
Ashot Akhverdian's
PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | Nintendo DS

game.exe

v04.129.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК
АПРЕЛЬСКИЙ



game.exe v04.129.2006

тема **Государство онлайн (Опыт путеводителя)**

издатель **C@C Computer Publishing Ltd.**

Государство **Онлайн** Опыт путеводителя

НА ПМЖ: Товарищ, бди! На пыльных далеких планетах возникают целые города, население новых территорий растет лавинообразно — третий мир пошел! За ним, покряхтывая и поскрипывая, вкатывается в онлайн и Третий Рим с окрестностями в одну седьмую RL-света **MMORPG И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ:** Онлайн-ролевые, или Какие из мельниц — великаны? Онлайн-шутеры, или Не щелкай затвором. Онлайн-стратегии, или В поисках MMORTS-мессии. Онлайн-симуляторы, или Шум пропеллеров и рев гипердвигателей. Онлайн-нечто, или Пределы и красные фонари **А ТАКЖЕ:** Полдень, V век, Камелот. Есть ли жизнь после UO? Есть ли жизнь в России?

WARHAMMER ONLINE

ИД «Компьютерра»
4 601357 000109 06004
http://www.computerra.ru

Auto Assault | Battle for Middle-Earth 2 | ToCA Race Driver 3 | Star Wars: Empire at War | Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

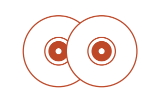


PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | Nintendo DS

game.exe

game.exe v04.129.2006

v04.129.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК



АПРЕЛЬСКИЙ

тема Государство онлайн (Опыт путеводителя)

издатель C@C Computer Publishing Ltd.

Государство **Онлайн** Опыт путеводителя

НА ПМЖ: Товарищ, бди! На пыльных далеких планетах возникают целые города, население новых территорий растет лавинообразно — третий мир пошел! За ним, покряхтывая и поскрипывая, вкатывается в онлайн и Третий Рим с окрестностями в одну седьмую RL-света MMORPG И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ: Онлайн-ролевые, или Какие из мельниц — великаны? Онлайн-шутеры, или Не щелкай затвором. Онлайн-стратегии, или В поисках MMORTS-мессии. Онлайн-симуляторы, или Шум пропеллеров и рев гипердвигателей. Онлайн-нечто, или Пределы и красные фонари А ТАКЖЕ: Полдень, V век, Камелот. Есть ли жизнь после UO? Есть ли жизнь в России?

The Lord of the Rings Online

ИД «Компьютерра»
4 601357 000161 06004
http://www.computerra.ru

Auto Assault | Battle for Middle-Earth 2 | ToCA Race Driver 3 | Star Wars: Empire at War | Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

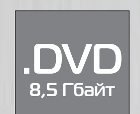


game.exe v04.129.2006

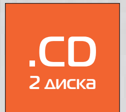
тема Государство онлайн (Опыт путеводителя)

издатель C@C Computer Publishing Ltd.





Выделенное этим цветом есть на умопомрачительном, лучшем в Европе .EXE DVD!



Выделенное этим цветом имеет место быть на единственных и неповторимых, вечно молодых душой и контентом .EXE CD!

составитель .EXE DVD
АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

/ ИГРЫ

/ Экшены
- Commandos: Strike Force
- Sniper Elite
- Splat Magazine Renegade Paintball

/ Ролевые игры
- «Этром»

/ Стратегии
- Loco Mania
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2
- The Movies
- War on Terror

/ Онлайновые игры
- Aces High 2
- America's Army: Special Forces
- Dofus-Arena
- Nexuiz 1.5

/ Аркады
- «Рыцари неба. Асы королевских ВВС»
- «Братья Пилоты: Загадка атлантической сельди»

/ SHAREWAREИГРЫ

/ Аркады
- Atomic Battle Dragons
- Finlay's Fathoms
- Tower Toppler 1.1.2a

/ Головоломки
- Aqua 1.02
- Detris 3a
- Glans
- QBeez 2
- Total Eclipse
- Wonderlines

/ Квесты
- On Escape

/ Гонки
- Off Road Arena

/ Ролевые игры
- Mount and Blade 0.730
- Nazghul 0.5.3

/ Спорт
- Baseball Mogul 2005
- Putt Nutz

/ Стратегии
- Starport: Galactic Empires

/ FLASHИГРЫ
- Balance
- Bill The Demon
- Dragons Mountain
- Elastic Soccer
- High Wheels
- Jungle Dave
- Lightsaber Fight
- McDonald's
- Net Blazer
- Project Monochrome
- Run Run
- Snake
- Star Wars Pinball
- Super Fighter
- Tetris 3D
- Windy

/ ПАТЧИ
- «Магия крови» v1.02
- «Перл-Харбор» v4.04

/ ИГРОВЫЕ МОДИФИКАЦИИ
- Civilization 4: Fall from Heaven

/ БОНУС

/ Ролики
- Dreamfal
- EverQuest II: Kingdom of Sky
- GuildWars: Factions
- Huxley
- Prey
- SiN Episodes
- Word of Chaos

/ УТИЛИТЫ

/ Антивирус
- Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.388

/ Драйверы
- ATI Catalyst 6.2 под Windows 2K/XP

/ Интернет
- BWMeter 2.4.2
- DC++ 0.686
- Miranda IM 0.4.0.3
- Opera 8.52

/ Мультимедиа
- BSplayer 1.39
- CloneDVD 2.8.8.2
- CloneDVD Mobile 1.0.4.1
- K-Lite Mega Codec Pack 1.51

/ Система
- DirectX 9.0c (февраль 2006)
- Fresh UI 7.53
- Super Utilities Pro 6.23
- XP-Antispy 3.95-2
- Yandex Desktop

/ МУЗЫКА
- MoozE
- «Электросфера» (emusic.boot.by)
- Rat Hunter OST
- Sam and Max: Hit The Road *
- Sea of Chaos OST
- Text Adventure
- Tim Follin

/ ОБОИ
- ATI Wallpapers
- Curious George
- Dragon Age
- Dragonshard
- EverQuest II: Kingdom of Sky
- Ford Street Racing
- Guild Wars: Factions
- Killzone: Liberation
- LADA Racing Club
- Twilight War
- World of WarCraft: Burning Crusade

/ АРХИВ
- Game.EXE #03'2006 (.pdf)

* На CD — избранные треки

.MAIN MENU

/ FAQ
/ Imprint
/ Gorby-Bar

/ gorby-bar

5		
	Ankh: The Tales of Mystery	4,49
	Black	4,20
	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	4,20
	«Механоиды-2: Война кланов»	4,20
	Star Wars: Empire at War	4,05
4		
	24: The Game	4,00
	Torino 2006	4,00
	Rugby Challenge 2006	4,00
	«Агенты 008: Кинопрерии»	3,99
	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	3,93
	«Братья Пилоты: Загадка атлантической сельди»	3,90
	Crashday	3,79
	ToCA Race Driver 3	3,65
3		
	Devil Kings	3,00
	"Экспедиция-трофи: Мурманск-Владивосток"	3,00
	«Ликвидатор-2»	2,95
	«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале»	2,90
	Lula 3D	2,10
2		
	Neuro	2,00
1		
	«Туманный еж»	ВНЕ КОНКУРСА

FAQ v004.129.2006

Q Извините, но мы снова об оценках. Ваш Горбунов необъективен! Внеконкурсный плюс-минус-ноль несчастной корсарской халтуре и порнографическому Rat Hunter по сути уравнивает эти игры. А это не так. Может быть, стоит перейти на какую-то другую шкалу?

A Реомюр вас устроит? Хорошо, в порядке эксперимента параллельно с любименьким Горбуновым в этом месяце поиграем в вербальные оценки. Скажем... пусть каждая игра номера (даже та, что в итоге вылетела из него из-за отсутствия места) получит по четыре качественных прилагательных (а в следующем выпуске попробуем на зуб существительные, в июне — предлоги, в июле — междометия. OK?). Итак...

Г-н Ахвердян любезно сообщил FAQ-редколлегии, что «мои проекты заслуживают следующих эпитетов: «Загадка атлантической сельди» — небольшая, милая, детская, несложная. «Туманный ёж» — оскорбительный, беспомощный, короткий, никакой. America's Secret Operations — серое, серое, серое, серое. «Ликвидатор-2» — устаревший, беззубый, трогательный, хаотичный. «Механоиды-2» — странные, культовые, хромые, запоминающиеся. «Угонщики» (Jacked) — простенькие, пестрые, аляповатые, картонные. SW: Empire at War — помпезная, быстрорастворимая, притягивающая, разочаровывающая».

Восточносибирский отшельник Фраг С. отделался срочной телеграммой: «Devil Kings — медитативный, конный, вторичный, разрубающий. 24: The Game — неуспевающий, опаздывающий, задыхающийся, верноподданный. Neuro — глядящий, параноидальный, телепатический, нестреляющий. Rainbow Six: Lockdown — лишенный, развенчанный, обобранный, утилизированный. И хватит об этом! Я за Горбунова!»

Николай Николаевич Третьяков из сборной ветеранов города Липецка, перенесших ветрянку в преклонном возрасте, оценил подопечных так: «LOTR: The Battle for Middle-earth II — яркий, эгалитарный, крикливый, топтыжный. «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» — мересьевский, дискретный, дрезинный, цефалокастрационный». Николай Николаевич, что такое «цефалогкхм»?!

Страшно занятый сейчас Олег Михайлович Хажинский (кажется, он опять выиграл какой-то гостендер) прислал Наташу Т., которой доверил зачитать рукописное: «Black — неудержимый, звонкий, яростный, беспощадный!». И однокнопочный, добавим мы от себя.

Саша Ка, о котором в .EXE-дружественной компании «Новый диск» говорят «какой красавец!» (и это чистая правда. И неженатый до сих пор), уверен, что «TimeShift — многомерный, впередиапоровозный, тикающий, неподдельный. Torino 2006 — белый, золотой, серебряный, бронзовый. Rugby 2006 — крепкий, потный, быстрый, щетинистый».

Маша Ариманова... ах, эта Маша! Отныне и присно вот ее оценочки: «Кинопрерии» — испанский, сатирический, попкультурный, короткий. Ankh — яркий, прекрасный, творческий, понимающий». Как это мило!

Скар Вершинин, циник, «скачущий плейбой» и, конечно, поклонник Поленова, был несколько передвижен: «ToCA 3 — равнодушный, безжизненный, усредненный, механистичный. Crashday — скоротечный, шальной, хаотичный, незавершенный. Auto Assault — сумбурный, веселый, шаблонный, псевдофутуристический. Blade & Sword 2 — примитивный, туземный, недалекий, низкопробный. Seed — артхаусный, рискованный, самонадеянный, неортодоксальный. ETROM — неожиданный, медлительный, неуклюжий, забавный».

Вы поняли, да? Отчет о Seed, скорее всего, пойдет в майском номере, Blade & Sword 2 не пойдет никогда, а ETROM-материал, вероятно, подождет до ревью-кода.

Сергей Думаков, глава омской штаб-квартиры .EXE, уверен, что «Marc Ecko's Getting Up — воздушный, умный, непоследовательный, живой». Согласимся на все сто пятьдесят! Кстати, нам кажется или Сергей с нами уже год?

Наконец, Вениамин Шехтман, которого жестокая .EXE-родина постоянно бросает на амбразуру КИ-нестандарта, был показательно категоричен и суров: «Curling 2006 — затянутый, архаичный, примитивный, разочаровывающий. Lula 3D — безвкусная, нескладная, асексуальная, смешноватая. «Экспедиция-трофи» — зимняя, сиротливая, злободневная, пасмурная». Веня, «смешноватая» — это как?

Понравилось? Продолжать? Или все-таки Цельсий?

Q Извините, конечно, за выражение, но FAQ'и, которыми вы три номера подряд тычете всем в лицо, грубы, жестоки и удивительно непозитивны. Может быть, хватит, а?

A Может быть. Хотя вряд ли. Впрочем, в порядке исключения на полпути между .EXE-оценкой вклада компаний «Руссобит-М» и «Новый диск» в КИ-искусство и очередным .EXE-воспеванием «Корсаров-3» почему бы не попозитивить, как это вы выражаетесь. Поэтому давайте поближе познакомимся с Сергеем Думаковым, без сомнения, стремительно восходящей .EXE-звездочкой. Слово Сереже:

Опоздал на год — не посчастливилось застать Олимпиаду и Высоцкого, что, конечно, сказалось, сказалось на всем. Рассказывать о себе, впрочем, лучше (и честнее) всего алфавитно-порядковым списком прочитанных книг: Эдгар По, Роберт Льюис Стивенсон и «Слово о полку Игореве» (от трех до семи), «Песнь о Гайавате», «История одного города» и весь Чехов (по тому в месяц в течение года — чудеснейший, нежнейший возраст), Брэм Стокер, весь нуар-детектив и весь Грибоедов (средняя школа)... Мировоззрение формировалось (и формируется до сих пор; буквально вчера — Стинг, «Разбитая музыка», гениальные страницы) под натиском беспорядочных печатных символов. Все остальное — между строк, между делом: физика-география, экономфак и социологические опросы (да, строчку из «Молчания ягнят» вызубрил именно с тех пор). И даже электронные развлечения, интерес к которым был вызван необычайно вдохновенной статьей из технического журнала с описанием базовых принципов программирования (само собой, на калькуляторе). Несмотря ни на что, уверен, что слово — первично и вечно, слово — то, на чем все это до сих пор держится на плаву, слово — это то, что наиболее ценно в любом виде искусства (да, и в компьютерных играх тоже). Тайная мечта — укротить букву и научиться наконец хорошо писать (как Марк Твен! как О'Генри!..), настолько же тщеславна, насколько, увы, невыполнима. ■

/ imprint

game.exe
ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. выходил под заглавием «Магазин игрушек (Games Magazine)»

#004 (129)
АПРЕЛЬ 2006 ГОДА

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd,
Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7495) 232-2261,
(7495) 232-2263
Факс: (7495) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

ИГОРЬ ИСУПОВ
Гл. редактор
garry@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
olegd@computerra.ru
Художественная разработка и оформление, макетирование, метранпажирование

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Заместитель гл. редактора
versh@computerra.ru
МАША АРИМАНОВА
Заместитель гл. редактора
masha@computerra.ru
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
oleg@computerra.ru
ФРАГ СИБИРСКИЙ
frag@computerra.ru
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
klaas@computerra.ru

АШОТ АХВЕРДЯН
ashot@computerra.ru
ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
dlaptev@computerra.ru
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
alex@computerra.ru
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ
denbrough@computerra.ru
ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
venya@computerra.ru
КОНСТАНТИН ИВАНОВ
Играние, тестирование, сочинение превью, рецензий, колонок, заметок, перевод, ручной набор

НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Фотографирование
ntazbash@computerra.ru

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Составление и аннотирование дисков
alex@computerra.ru

СТАНИСЛАВ БУРНАШЕВ
Рисование (рубрика EXIT)

КИРИЛЛ ЯКОБСОН
Программирование, сборка дисков, веб-поддержка
kir@computerra.ru

АНАСТАСИЯ СОКОЛОВА
Реклама в журнале; реклама журнала; просто реклама!
asokolova@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев. общественностью
tolstiy@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
(ООО «ТК КомБиПресса»)
kmakurin@computerra.ru
Телефон: (7495) 232-2165

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации №015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

Подписано в печать 2 марта 2006 года
ТИРАЖ: Тридцать тысяч экземпляров ровно
ГАРНИТУРА шрифта основного текста: Helios

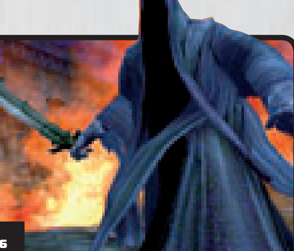
ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
Телефон: (7495) 232-2261
Факс: (7495) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130 Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116, Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 8840 430
Сайт: www.scanweb.fi

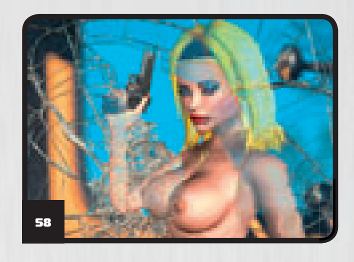
game.exe
АПРЕЛЬСКИЙ
v04.129.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК

РОБОТА НАТ АШИПКАМИ
Добрый, умный и с рождения очень самокритичный журнал Game.EXE искренне благодарит компанию www.emagin.ru, предоставившую на тестирование дорогостоящий суперприбор eMagin Z800 3D Visor, всесторонне изученный и скрупулезно описанный Дмитрием Лаптевым в материале «Подарок из Африки» (см. #03'06, стр.118)! Повторяем: комания называется www.emagin.ru!

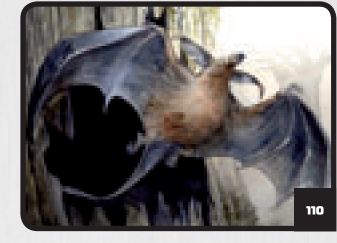




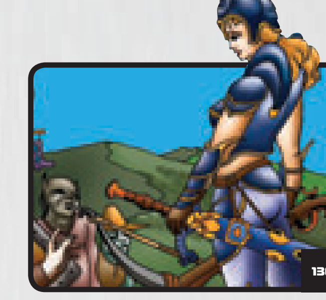
6



58



110



136

.NEWGAME

/ Easy
/ Normal
/ Hard
/ Insane

ведущий рубрики
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ crashday

Ищите однорукого

Бывший шеф сверхпреуспевающей (банкротится) Gizmondo Стефан Эрикссон намедни ославился на весь мир, раскрошив свой Ferrari Enzo на загородном шоссе в Малибу. Варяжский толстосум вступил в NFS-состязание с соперником на Mercedes SLR McLaren… и не справился с управлением на впечатляющей скорости. В результате Enzo мертв, а мсье Эрикссон кается полиции, что за рулем был не он, а неизвестный немец по имени Дитрих, которого владелец суперкара за миллион долларов пустил за руль без лишних вопросов. Проблема одна: пресловутый немец сбежал, оставив на подушке безопасности водителя густую шведскую кровь. Браво, вот какие замечательные люди воротят судьбами игро- и консолепрома! Впрочем, кто бы сомневался.■



■ Одним «Энцо» меньше: теперь спорткар босса Gizmondo имеет воздухозаборники в самых неожиданных местах.

/ разлука

Ему на запад

Пахота в угодьях The Elder Scrolls: Oblivion благополучно завершена, но ударная команда Bethesda Softworks не торопится вставать с засаленных рабочих мест. Исполняющий обязанности научного руководителя компании Пит Хайнс намедни объявил мораторий на отдых и развлечения, ибо кропотливый процесс выделки Fallout 3 требует от бойцов особого внимания. Рулевой мимоходом подтвердил приверженность артистическому курсу «ироничного комикса», а также предупредил, что с этого момента об игре услышат не скоро. Шокированные новостью журналисты возопили: «А как же E3?!», и господин Хайнс счел необходимым ответить. Цитируем сквозь слезы: «Мне не нравится обсуждать и тем более демонстрировать что бы то ни было до тех пор, пока оно не сформируется. Пожалуйста, не ждите, на E3 2006 Fallout 3 точно не будет». Баста, сдаем авиабилеты!■

/ без слов

Покажи мне любовь

В недалеком будущем американская армия будет полностью укомплектована нашим братом, ПК- и видеоигроками. Рекрутинговые центры уже используют America's Army, а тренировочные — Tactical Iraqi, суть специальный лингвистический мод Unreal Tournament. Серия уровней погружает модели идиотски улыбающихся безоружных солдат в «боевые» условия иракского селения (!), где от них требуется установить не огневой, но вербальный контакт с аборигенами. Что любопытно, бойцов обучают не только базовым фразам, но и поведенческим особенностям, а также распространенным среди населения жестам. Вдохновители проекта из университета Южной Калифорнии надеются использовать полученный опыт для разработки специального мимического движка, который наконец-то вооружит игровых героев реалистичным языком тела.■

/ страшилки

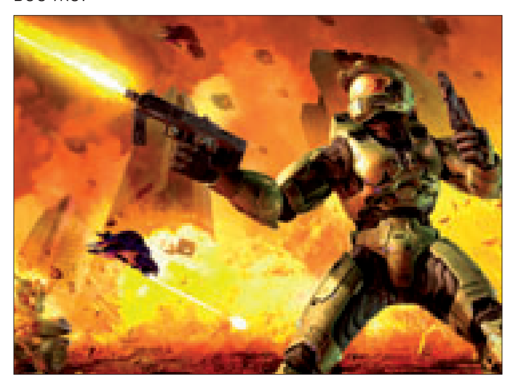
Microsoft поворачивается лицом

Крупнейший ПК-издатель с болью и непониманием обнаружил прогрессирующую вот уже пять лет подряд стагнацию на игровом рынке, для которого монопольно производит ОС. Как же это могло случиться?!

И вот мелкомягкий топ-менеджер Питер Мур, чья правая длань убеждает публику в шокирующем превосходстве Xbox 360 над ПК, нашел занятие и для левой руки. Ей поручено опровергать заявления товарки. Для разминки левая отметила премиальный рост чисто онлайновых продаж и шесть (да, плюс один!) миллионов подписчиков World of WarCraft. «Это серьезные деньги», — заключила не обделенная аналитической жилкой конечность. В дальнейшем левая рука Питера Мура ожидает обгон консольных мощностей компьютерными, трехкратное превосходство оборотов онлайнового калашного ряда над физическим и хотела бы принять живое участие в дележе прибылей. По утверждениям словоохотливой хваталки, у ПК как игровой платформы есть целый ряд недостатков, среди которых особо отмечаются сложность инсталляции продуктов, кустарность организации онлайновых игросерверов и отсутствие единообразия в дизайне упаковок. Коробочному анархизму (чего только стоят одни deluxe-посылки с футболками!) ПК были поставлены в пример гладкие ряды армии приставочных jewel-клонов.

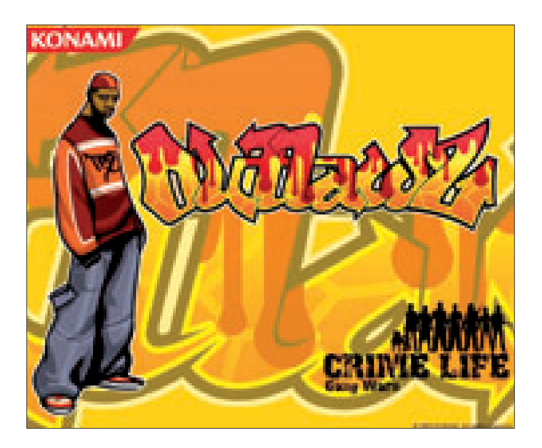
И финальный аргумент левой руки Питера Мура: новейшая операционная система Windows Vista, якобы специально заточенная под ПК-гранние. В нагрузку к прянику левая конечность по привычке взмахнула Halo-хлыстом: каждый, кто хочет отведать сиквельных добродетелей Старшины на домашнем десктопе, обязан приобрести и установить новейшую MS OS. Без нее доступ к геймплей-сокровищам порта консольного хита двухлетней давности будет заказан.

Ах, милая Microsoft, когда же ты откажешься от политики шантажа? Вопрос риторический, но все же. ■



■ Чтобы приложить руку (левую?) к новым приключениям супершефа, пожалуйста, установите Microsoft Vista. Клик. Пожалуйста, установите Microsoft Vista. Клик...

/ uncle ben's



■ Невинная реклама вот этой серии (все персонажи хип-хоп-товарищества D12 обрисованы в правом нижнем углу) донельзя смутила британскую Advertising Standarts Authority.

Молочка бы

Правительственный аппарат Midway принял решение облагодетельствовать виртуальные миры грядущих проектов, включая впечатляющий Stranglehold Джона Ву (подробности рядом), рекламой вполне реальных продуктов. Как терпеливо объясняют пиар-солисты в услужении фирмы, Midway совершенно не заинтересована в увеличении мошны, но печется лишь о создании иммерсивного ангажементного контента с сенсорикой глубокой культурной релевантности. Иисусе!

В тот же самый момент благородное и беспристрастное госпредприятие Ее Величества — Advertising Standarts Authority — ведет неравный бой с превосходящими силами матерых британских рекламщиков. Поводом для конфликта с Activision послужили проморолики Call of Duty 2 (компании вообще не везет с этим проектом — вспомните восстание на онлайновых серверах), в коих оскорбленные телезрители увидели несуществующую в игре графику. Буквально: веселые и находчивые промоутеры гоняли в эфире пререндеренные тизеры, выдавая их за актуальный геймплей. На резонное замечание о том, что обманывать нехорошо, адвокаты Activision зашлись детсадовским: «А все так делают. Им можно, а нам нельзя, да?». Если в результате иска кучка купюр не поменяет владельцев, телерекламе КИ грозит серьезное затягивание ремней.

В еще более забавной тяжбе с ASA увязла Konami с журнальной рекламой Crime Life: Gang Wars. На упрек чиновников в оскорбительном и безответственном дизайне рекламы, которая эксплуатирует расовые стереотипы и идеализирует насилие, представители Konami широко улыбнулись и ответили, что, как им кажется, пиплу глубоко по барабану. ■

/ ход конем

На бойком месте

Возрожденная три года назад Atari искрит и фонтанирует шестеренками. Издательский гигант испытывает финансовые затруднения, только за минувший квартал фирма потеряла пять млн. долл. Пока боссы ломают голову над планом спасения корабля, самые предприимчивые крысы — в их числе финансовый директор Диана Бейкер и непотопляемый круизер игропрома Дэвид Перри — уже выписались из кают и сиганули за борт. В бегстве Перри есть подтекст: скорее всего, Atari намеревается избавиться от внешних девелоперских студий (Reflections, Shiny и пр.), и хитроумный предводитель наших «Блестящих» улизнул с целью обеспечить максимально выгодную перепродажу своей давно храпящей на лаврах компании. Мы почему-то спокойны: у Shiny все будет очень-очень хорошо. ■

/ шотландский холод

Мороженщик? — Пройдемте!

Пятидесятилетний житель Южного Ланкашира (Шотландия) Уильям Эгню был схвачен блюстителями порядка и приговорен к двум сотням часов бесплатных работ во благо Империи. В квартире осужденного сыщики нашли пиратские копии КИ на сумму в сто тысяч фунтов стерлингов. Но что самое интересное: Уильям работал дилером, ох, извините, продавцом... мороженого! Скотланд-Ярд утверждает, что вот уже четверть века именно мороженщики являются основными распространителями нелегального товара в Шотландии. Можно ли придумать что-нибудь более занимательное? Правильный ответ: конечно — если вы скандальный автор серии Battlecruiser Дерек Смарт и обвиняете журналиста древнейшего игросайта Avault в работе на игропиратскую братию под псевдонимом Ice Lord. Дерек, вы душка! ■

/ в рапиде

Мертвая хватка

Свершилось! Неизбежный дебют крестного отца bullet time Джона Ву в компьютерных играх будет носить название Stranglehold. К нашему поросячьему восторгу, в проекте участвует даже Чоу Юн-Фат, единственный достойный парных «стволов» человек на этой жалкой планете.

Stranglehold эксплуатирует кредит самого почитаемого фильма Ву — Hard Boiled, где герой Юн-Фата, коп Текила (отсюда обязательные кадры с текилой-бум в промороликах), низводит бесчисленные орды шалопаев вместе со спецагентом в исполнении карваевского любимца Тони Люна. Сценаристы подают игру идейным пасынком оригинального приключения, обрекая комиссара с алкогольной фамилией на разборки в лучших барах и дискотеках Гонконга и рандеву со злодейской русской мафией в Чикаго. Ответственной за блокбастер с обязательными белыми голубями в титрах назначена внутренняя студия Midway, прозябающая в... Чикаго, поэтому за достоверность локаций можно не опасаться. Волнует другое. Страшно и муторно за сошедших в сумрачный КИ-мирок кинолегенд, которые, скорее всего, не вполне представляют, где находится местный Голливуд, а где Болливуд. А Midway, за всю жизнь не выпустившая ни одного съедобного ПК-проекта, без сомнения, венчает корону последнего. Буратинополенный геймплей из первого же тизера Stranglehold заставляет выть на луну и кусать коленки. Нет, мультики с Фатом вдохновенны, но геймплей... Словом, если Max Payne пятилетней выдержки окажется на две головы выше свежего Stranglehold — мы не будем уязвлены.

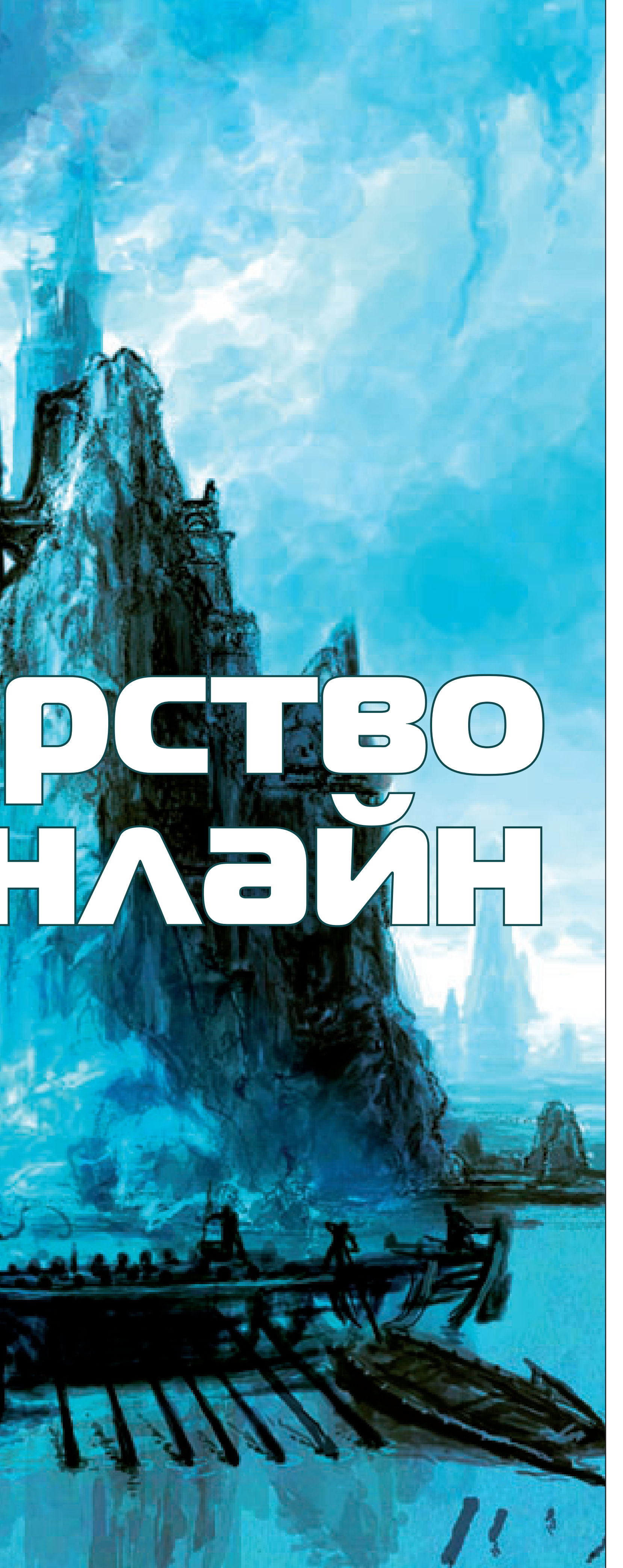


■ Трудно поверить, что этот кадр и тизер-ролик относятся к одной и той же игре. Опять рекламщики?!

Джон Ву и Чоу Юн-Фат могли бы догадаться и унести ноги, когда Midway с помпой заключила трехсторонний пакт с девелоперской компанией Вина Дизеля Tigon Studios и MTV Films на производство землеломной супераркады о сверхшофере Дизеле, The Wheelman. PC, Xbox 360, PS3, далее во всех вытрезвителях города. ■



Госуда
Он



Опыт путеводителя

Всеведущая редакция с волнением утверждает: фронтиром компьютерных и видеоигр окончательно и бесповоротно становится массовый онлайн. Поселенцы всех возрастов столбят бесплатные земельные участки, строят дома и обживаются. На пыльных далеких планетах возникают целые города, население новых территорий растет лавинообразно — третий мир пошел! За ним, покряхтывая и поскрипывая, вкатывается в онлайн и Третий Рим с окрестностями в одну седьмую RL*-света.

Для чего поселенцы движутся на фронтир? Разумеется, на ПМЖ! Чтобы, как во времена Дикого Запада, найти Землю обетованную, подзаработать и, вперед всего, людей посмотреть и себя показать. Бесконечные офлайн-шутерные упражнения приелись. На онлайновом ТВД сходятся подготовленные головорезы. Гордыня носителей сверхмеча с желтой кисточкой пятисотого уровня завивается в смерчи. Продажа акаунтов и барахла — уже вне рубрики «Это интересно». Это часть нашей жизни. За это не только банят онлайн-хозяева, из-за этого в RL практикуется PKilling, за каковой китайский нарсудья, нервный человек, прописывает ижицу.

Онлайн — место, где можно встретить старых RL-знакомых и приобрести новых, потому что самые интересные игрошоу дают сегодня только здесь, а посему и публика окрест соответствующая. И, кстати, онлайн уже вовсю показывает себя в жизни. Онлайновая речь сочится в наружную рекламу и изучается лингвистами. Запись идиотской суицидальной пробежки персонажа по имени Лирой Дженкинс становится «мемом».

Судя по надвигающейся волне MMOG**, очень скоро (если еще не) на фронтире найдется место для любого, будь вы пацифист Джонни Яблочное Зернышко или мирный монстроруб-традиционалист Поль Баньян. Пора показывать себя. Пора водить экскурсии.

* RL — real-life, реальный, «реал». Читатель, учи онлайн-арго — скоро все там будем! В онлайне то есть.
** MMOG (или MMO) — massively multiplayer online game.

История края

Краткий страноведческий очерк

Историю делают выдающиеся личности, и история государства Онлайн не исключение. Формирование привычных границ новой страны началось задолго до возникновения термина «массовые онлайновые игры». Мы попросили наших экспертов обернуть свой пытливый взгляд в прошлое и выбрать все самое интересное, что случилось с жанром за пару последних десятилетий.

1986, Большой Взрыв

Habitat (Lucasfilm Games). Двадцать тысяч соединенных между собой экранов заменяли Habitat единое игровое пространство. И хотя проект Рэнди Фармера и Чипа Морнингстара не был combat-ориентированным, как большинство современных РПГ, все эверквесты мира беззастенчиво заимствуют главные дизайнерские решения именно у Habitat. Банки, торговцы, крафтинг, свободная экономическая система, даже PvP-братоубийство — все это начиналось на Commodore 64 при посильной помощи онлайновой службы Quantumlink, позже переименованной в... America Online. Непременно читайте авторский постмортем игры на www.fudco.com/chip/lessons.html.

1992, корни

В пространственно-временном континууме пересекаются Дж. Кармак и технологическое демо Ultima Underworld. Для того чтобы впечатления от увиденного воплотились в Wolfenstein 3D (id Software/Apogee), потребовалось шестьдесят дней.

1996, стадное

Meridian 59 (Archetype/3DO). «This is not your typical product», — сознается аутентичная глянцевая реклама игры. Пассаж о латексе злободневен: после романов Гибсона виртуальная реальность воспринималась массовым сознанием как угодно, но только не в качестве DOOM-образной фэнтезийной РПГ. 3DO следует благодарить за «кармическую» рейтинговую систему оценки поведения персонажей, а также за основанную на постоянном использовании умений систему их развития. PvP-нападения карались титулом «убийцы», но секта желающих набить карманы чужим добром никогда не испытывала недостатка в последователях.

Quake (id Software/GT Interactive). Первый (единственный?) играбельный сетевой шутер. Долгие зимние месяцы; университеты и научно-исследовательские институты, слетающие с орбит рабочих графиков; онлайн-режим едва ли не вдвое глубже и шире, чем фарватер одиночной игры. Недавние выпускники возвращаются в классы информатики с драгоценным диском под мышкой и проводят бесплатные вечерние факультативы по идеальному стрейфу, рокет-джампу и дуэлям на топорах. Шесть арен вмещают в себя недели часов и мегатонны энергии, легкие точечные уколы («эй, кто это там плавал с шокером?») разят наповал.

Новая культура кланов (чему в немалой степени способствовало мощное параллельное развитие Интернета) дает любому игроку право называть сетевой отстрел «своей профессией». Серьезное, почти фанатичное отношение к процессу — в отрыве от собственно содержания; культивируемый «командный дух»; осторожный интерес встающей на ноги индустрии. Все это складывается в новый почтиспорт — где, как и в любом спорте, цифра доминирует над образом.

1997, первое поколение

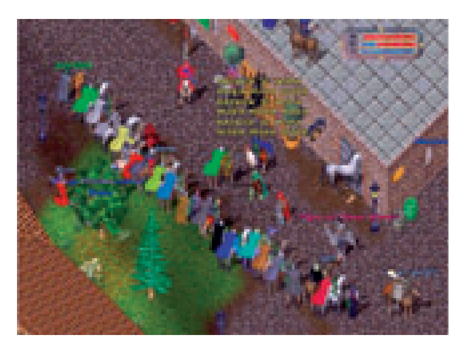
Ultima Online (ORIGIN Systems/EA). Беспрецедентный онлайн-эксперимент, продолжающийся до сих пор. Непопулярный изометрический вид не помешал UO стать величайшей из существующих онлайновых ролевых, открыв собой первое MMORPG-поколение. Предтеча всех крафтинговых систем, традиционно богатая детализацией виртуального мира, UO первой заставила подписчиков трудиться. Нет, ВКАЛЫВАТЬ! Многосуточные забои в шахтах, азиатский gold farming и массовое внутриигровое производство товаров — визитки игры наравне с неконтролируемым ростом частных поселений, «забываемыми» скиллами и, конечно же, player killer-акциями. Если согбенного под пудом руды вас никогда не стирал в



■ Чуть ли не единственный из сохранившихся скриншотов Habitat. Частью графический чат, частью серьезная виртуальная реальность — перед нами настоящий предок нгандонского ММО-человека.



■ Meridian 59. Классический РПГ-интерфейс и самые интеллигентные спутники в мире — живые люди! Разговоры все о том же: «Are you taking picture of us?»

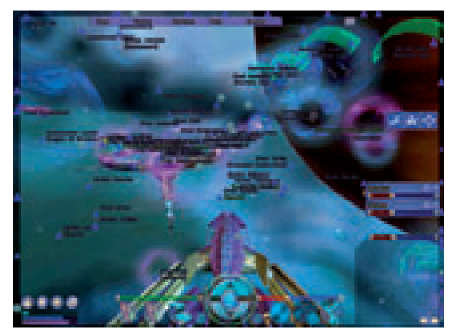


■ Виртуальный мир Ultima Online вышел из-под контроля создателей почти сразу. Жуткие дыры в коде, отсутствие у разработчиков опыта и сметливость игроков создали самую бесшабашную вольницу в Интернете.

■ Бесконечные луга Asheron's Call под завязку набиты монстрами. Ситуация на иллюстрации вполне своеобычна: нечего лезть напролом!



■ Устали от обилия острых ушей и ломаного староанглийского? — Anarchy Online предлагает вам научно-фантастическую пилюлю.



■ Онлайновый космонавт обязан читать быстро и много. Подписчикам Earth & Beyond это не понравилось...

порошок подкравшийся из-за угла grandmaster всех боевых дисциплин сразу — ваше знакомство с MMORPG можно смело считать шапочным. Впрочем, если вы все же женились на партнере по гильдии...

1999, инфекция

EverQuest (Verant/989 Studios). С тех пор как онлайновое подразделение Sony синтезировало в марте-99 «Эверкрэк», жанр MMORPG безуспешно пытается скинуть навязанное успехом игры дизайнерское клише, а молодые мамы забывают чад в автомобилях, ваннах и иных недетских локациях. Первоклассный полигональный движок, выверенная расовая и профессиональная дифференциация персонажей, принудительная групповая игра, комбинация танк-медик-маг, уникальные предметы, ритмичный respawn — все это негласная интеллектуальная собственность сотрудников Verant Interactive. Игра EverQuest изобрела MMORPG в той же мере, в какой DOOM заложил основу всех будущих FPS. С характерными недочетами EQ-дизайна — camping, kill- и loot-stealing, level grinding, level cap — до сих пор ведется неравный бой, который может быть выигран лишь в ходе жанровой Великой октябрьской и с переходом к новейшему (второму) поколению онлайновых ролевых.

Паразитарий Counter-Strike (Valve/Vivendi Universal Games) окончательно выбивает дух из полуживого тельца онлайн-FPS. Разница между игрой и состязанием оказывается не столь уж важна: кривоватый мод завоевывает такую популярность, что C-S уже сам по себе становится новым игровым стандартом. Видеоучебники и интервью с «чимпиономи» еще впереди, однако закладные монеты уже брошены.

Asheron's Call (Turbine/Microsoft). Даже если бы Microsoft не опоздала на полгода с релизом, игра вряд ли смогла бы конкурировать с EverQuest на равных — о чем позаботились бы фирменно несусветный интерфейс и всеобщая дизайнерская сумятица. Место в онлайновой Валгалле для Asheron's Call зарезервировали ежемесячные сценарные акции, проводимые разработчиками с впечатляющим размахом: многие MMORPG-хосты обряжают монстров в красные чепчики к Рождеству и выпускают фавнов к дню Св. Валентина, но только DM-служба Asheron's Call засыпает весь виртуальный мир снегом или пеплом, освобождает полубогов и насылает чуму на оба ваших дома. Так держать, новеллисты!

2000, инновационные инди

10six (Postlinear/SEGA). Рон Мартинез — большая часть независимой Postlinear Entertainment — почти в одиночку создает интереснейшую 10six — первый онлайн-проект, в котором используются элементы шутера от первого лица. Опубликовать «новаторский военно-стратегический симулятор» рискнула SEGA; однако возложенных на нее ожиданий игра не оправдала, и сейчас Project Visitor (новое имя 10six) поддерживается исключительно силами дюжины преданных жителей.

2001, киберпанк, рождение PvP

Anarchy Online (Funcom). Мало кто ожидал MMORPG от авторов несравненной The Longest Journey! MMOквест — да, экшен — может быть. Однако честь вести онлайновую киберпанковскую MMO-культуру от собственного проекта, Anarchy Online, досталась именно норвежцам. Игра честно придерживается дизайнерских заветов EverQuest и методично стягивает под свое знамя всех, кто устал от фэнтезийного засилья. И — наверное, впервые в MMORPG-истории человек получает задания от безразличного банкомата...

World War II Online (Cornered Rat, Playnet/Strategy First). Амбициозный проект все же прославился, но не совсем так, как это представлялось сотрудникам Cornered Rat Software. Задолго до Xenus и третьих «Корсаров» игра, стыдливо пряча глаза, предлагала скачать патч весом в 60 Мбайт — только для того, чтобы запуститься. Кроме того, за три дня до релиза рухнули заготовленные для помпезного старта серверы, в результате чего количество пригласительных билетов в «уникальную онлайн-FPS» упало до смехотворных 1200 мест, почти в десять раз... Сложно сказать, какие звезды благоволят WWII Online, однако игра благополучно пережила все катаклизмы и даже привнесла в игропром новый принцип поддержки — patch day (один из восьми дней в году, когда разработчики одаривают комьюнити очередным обновлением), когда вместе со свежим контентом подписчик получает отчет о пойманных-уничтоженных ошибках. Такой подход разозлил очень многих (коробки с игрой возвращались в магазины десятками), но, в конце концов, WWII Online осталась на плаву, пусть и ушла довольно далеко от декларируемого total 24/7 live FPS, сделав мощный стратегический крен.

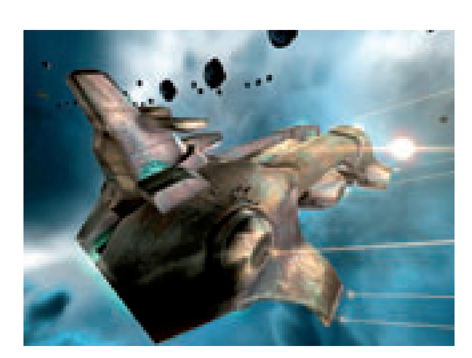
Dark Age of Camelot (Mythic/Vivendi Universal Games). Три конкурирующие реальности игры постоянно схлестываются в убийственном Realm vs Realm-бое. Mythic не ставит на соло или партии, предпочитая куда более масштабные развлечения. Впервые персонажи растут в уровнях столь стремительно и упираются в level cap так скоро (что в EverQuest и Ко является основой основ), но это лишь разминка перед главным геймплей-блюдом. Отсюда есть пошли Guild Wars, World of WarCraft и все-все-все. Настоящий PvP родился в «Камелоте»!

2002, охота на казуала

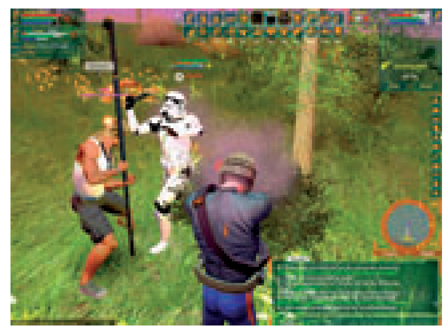
Earth & Beyond (Westwood Studios/EA). Честная и немного нелепая попытка Electronic Arts создать казуальную ролевую космическую оперу провалилась стремительно и с громким треском. Единственный урок для грядущих поколений: время для космосимов уже миновало, а царствие онлайновых космосимов еще не грянуло.

America's Army (U.S. Army). Вы будете хихикать, но официальное интерактивное лицо армии США — бесплатный онлайновый шутер с честным, как физиономия Дуэйна Джонсона, названием America's Army —

■ FFXI Online. В аниме без ушей и хвостов никуда. Японская MMORPG отличается чрезвычайной жестокостью наказаний за несвоевременную гибель. Дальний Восток!



■ Усидчивый подписчик EVE Online мог накопать космоpуды не только на такой вот крейсер, но даже на станцию и империю.



■ В новой жизни Star Wars Galaxies простолюдины совершенно не боятся вставать на пути у имперской гвардии. Либертинство, сказали бы старики.

увидело свет четвертого июля. Будучи развесистой агитационной клюквой с картинками, AA довольно быстро отхватила свой MMO-кусок, и случилось это в том числе и потому, что на большее игра не претендовала: бесплатная AA по всем игровым параметрам обскакала бесплатную C-S, простецки прикидываясь «проплаченной дрянью». О том, насколько удался эксперимент с отловом казуала через мелкую ячейку, говорят намеки министерства всеамериканской обороны: дескать, пусть AA и не принесла ни цента прибыли, свое создание она уже окупила.

Final Fantasy XI Online (Square Enix/Sony) — самая уважаемая консольная ролевая серия в онлайновом исполнении. Всемирная проба пера для японских MMORPG-заводчиков.

2003, Исландия-онлайн

EVE Online (Crucial/CCP Games). Наиболее удачный артхаусный MMORPG-проект и единственный из ныне живущих онлайновых космосимов. Вязкий и долгосрочный геймплей-дизайн впервые использует схему офлайнового тренинга умений.

2003, киберспорт

Unreal Tournament (Epic Games/GT Interactive, Atari, Midway Games). Всадник апокалипсиса сетевых FPS поднял свой меч и раз и навсегда отделил славную эпоху онлайна от черной пучины сложившегося наконец киберспорта. Киберспорт — страшное слово, «то, чего не может быть», самое неправильное, что только могло случиться с жанром.

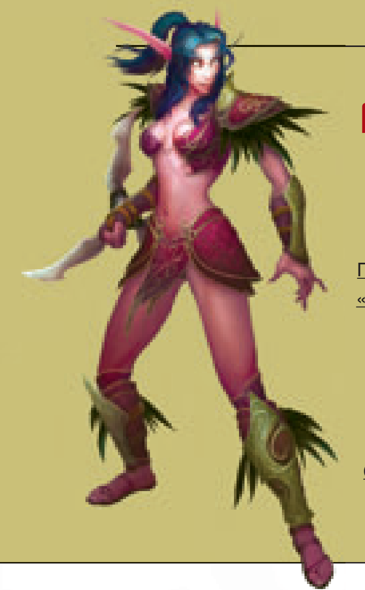
Несмотря на то что в самой игре ничего нового нет, именно с Unreal Tournament пришло четкое осознание того, что жизнь протагониста бесценна — в том смысле, что не стоит и гроша, а значит, и подход к ее прожиганию самый что ни на есть соответствующий. UT — игра, в которой можно пропадать днями, настоящий энергетический вампир. Она и весела, и глупа, и по-хорошему яростна... и вместе с тем она лишает вас лица, как лишает лица всех своих жертв. Она начисто вымарывает смысл, откровенно сводя усекновение сотен голов к футуристической вариации какого-нибудь амфутбола — и в этом, судя по всему, будущее: это эталон. Позвоночник. Вариативность правил отныне не имеет значения. Триумф цифры, помните? Триумф дремучего волейбола с двумя амебами по разные стороны сетки.

Star Wars Galaxies: The Empire Divided (Sony/LucasArts). Многострадальный Лукас-брэнд определенно не прижился в новом тысячелетии. Многочисленные и радикальные корректировки геймплей-дизайна, афера с космическим аддоном и, наконец, позорная история с торговлей джедаями и полное небрежение к абонентской базе обеспечили SWG самую скандальную репутацию. Спустя три года (нынче) перелопаченную игру пытаются продать под новой вывеской SWG: Starter Kit.

2004, бюджет и блокбастеры

City of Heroes (Cryptic Studios/NCsoft). Дебютный проект нового — бюджетного — игрока на MMORPG-рынке. Корейская NCsoft вскоре

/ phuq u dudz!



Краткий MMOG-английский разговорник

Онлайн-миры выглядят гостеприимно и приветливо только на рекламных картинках. Путешественники-неофиты (то есть, простите, «нубы») непременно столкнутся с множеством проблем, среди которых борьба с элитными монстрами или нехватка времени на учебу, работу и личную жизнь — далеко не самые страшные. Игроки — вот самая большая проблема MMOG. Чтобы эффективно бороться с этими исчадиями ада, необходимо внимательно изучить их повадки. Начнем с краткого курса MMOG-лингвистики.

Просветленный и доброжелательный Budda Amida способен разговаривать на многих языках, включая иностранные RL-наречия — венейское и саксонское. OMFG sexx0rz! — скажет невоспитанный WoW-гном своему подельнику, завидев парочку эльфиек-ночнушек. WTF? То есть что за fcuk (diz brand lixx ur @$$ playrz)?

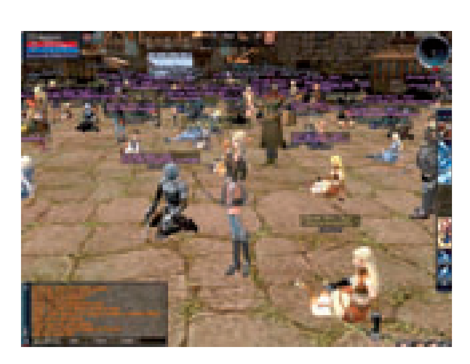
До MMO-бума интернет-речеписьмо было размеренным и величавым leetspeek (leet, самоназв. 1337 — искаж. elite), зародившимся на BBS во времена расцвета ASCII-живописи. Хардкор-leet не оказал большого влияния на MMOву. В самом деле:

1|= `/0|_| (@|\| |23@[) +|-|1$ `/0|_| @|23 |_||}3|2 $|\/|@|2+

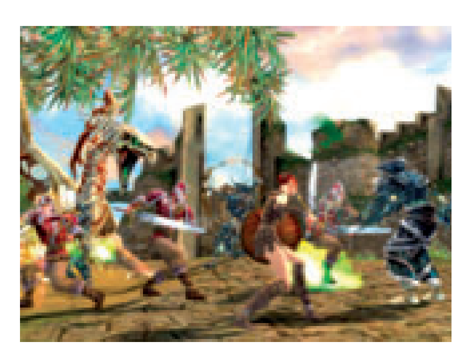
А вот софткор (1f y0u c4n r34d 7h1$ y0u @r3 5m4r7) — оказал. Замена буковки на внешне похожий или фонетически равнозначный символ помогала MMO-терщинникам с приятностью обходить встроенные в игры фильтры (phuq u dudz!rite in eerz!1!rawr!). Однако MMOва — это не только 1337, в который, кстати, по праву входят латинско-кириллические извращения.

Скоротечность и насильственность MMO плодят аббревиатуры и др. сокращ. (проп. и стр. буквами):

> RL — real-life
> AFK — away from keyboard (i wuz AFK! — оправдывался некто Leeroy Jenkins перед партнерами)
> brb — (will) be right back
> rgr, roj — «Roger!»
> KOS — kill on sight! (в отношении врагов)
> FTW — for the win («вот последний враг!»)
> RTL — report the losses
> OHK — one-hit kill
> OTW — on the way


■ Мир больших возможностей: перенаселенные серверы Lineage II не оставляют места для медитации. Бизнес ферст!


■ Веселья час: кроме рейдов к чужим столицам обитателей многомиллионного World of WarCraft развлекают схватками с эпическими боссами.


■ Игрушечная графика Guild Wars создает превратное впечатление об игре. Между тем занятие это жесткое и бескомпромиссное.

построит настоящий средний класс, буржуазную прослойку под сенью великих и ужасных махинаторов высшей блокбастер-лиги.

Lineage II: The Chaotic Chronicle (NCsoft). Начало мировой экспансии самой популярной корейской MMORPG — вскоре ее любовно нарекут «линейкой» даже на родине слонов. «Контра» и «линейка» — обязательные дисциплины для специфической КИ-прослойки не в последнюю очередь благодаря агрессивной PvP-ориентации Lineage II, чьи дизайнеры без колебаний отправились путем Dark Age of Camelot. Количество пиратских сайтов «линейки» уступает разве что UO-пантеону.

EverQuest II (Sony Online Entertainment). Ультимативная партийная фэнтезийная онлайновая ролевая. Более отточенного межклассового баланса персонажей просто не существует. С (опять-таки!) обворожительным графическим мотором и бесконечными аддонами это максимальный отжим дизайнерского решения семилетней давности.

World of WarCraft (Blizzard). Эпитеты и оценки бессмысленны: с более чем пятимиллионной базой подписчиков WoW воцаряется на вершине эволюционной MMORPG-лестницы. Пока профессионалы прогнозируют казуализацию жанра как неизбежное последствие успеха WOW, упершиеся в level cap шестидесятиуровневые орки и хьюманы мутузят друг друга в организованных рейдах.

2005, первая кровь

41-летний житель Шанхая Цю Ченвэй зашел в дом к 26-летнему Чжу Цаоюаню и зарезал его. Причиной расправы стал, как ни странно, меч из игры Legend of Mir 3 (Wemade Entertainment), который Чжу Цаоюань одолжил у товарища на время, а потом продал за вполне земные деньги, оценив безделицу в 7200 юаней (около $870). Вернуть деньги или виртуальное оружие законному хозяину Чжу отказался. Полиция заводить уголовное дело тоже отказалась, заявив, что подобные предметы юридически не могут считаться предметом собственности, так как физически не существуют. После рассмотрения дела судом, Цю Ченвэй получил смертный приговор с учетом двухлетней отсрочки, в течение которой вердикт может быть заменен пожизненной отсидкой, а впоследствии — 15-летним заключением. Адвокат подсудимого, считая решение суда правильным, подавать апелляцию отказался.

Guild Wars (ArenaNet/NCsoft). Бывшие сотрудники Blizzard, а ныне авторы Guild Wars, совершили второй шаг к развенчанию мнимой элитарности MMORPG-жанра. GW не требует особых временных затрат, с легкостью смешивает многопользовательские и MMO-черты, по сути это настоящая фэнтезийная «контра» в оболочке онлайновой ролевой, логическое продолжение дизайна Lineage II. Шестиместные EQ-партии расширяются до размеров FPS-команды о шестнадцати стволах, скитальческое соло MMORPG-геймплея десятилетней давности уступает групповому командному бою — и это тенденции нынешнего дня, настоящая прелюдия к смене поколений.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН,
СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ, АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ phuq u dudz!

> OOM — out of mana
> OOC — out of character (когда кто-то не отыгрывает alignment)

Быстрее, быстрее! gogogo! (голосовая связь тоже играет на это — говори шустро!):

> res/rez — raise, resurrect
> pwn — to power own somebody — «вынести» (особо любимо стратегами и поклонниками шутеров: i pwnd u!)
> noob (n00b) — от newbie через newb. Замечательное слово, Кори Доктороу его обожает. На www.boingboing.net болталось фото подлинного письменного теста по английскому в амшколе. В качестве антонима слову pro (мн.ч. proz, профессионал) ребенок совершенно правильно указал noob; учитель оказался безграмотным. WTF?

Голосовая связь — это между своими; текст очень нужен для общения с чужаками, которые могут оказаться черт знает кем. Если над головами чужих персонажей зависают wwwww-цепочки — это японцы (буква w напоминает им иероглиф «смех»). mdr (mort(-e) de rire) осеняет франкофонов. Хотя большинство пользуется lol (laughing out loud, lots of laughs); вариант — LMAO (laughing my ass off). ROTFL (rolling on the floor laughing)? Длинно и, кажется, устаревает.

MMO-население обычно набирает сообщения одной рукой, отсюда массовые анаграмматические опечатки: teh вместо the, liek вместо like. Более сложные случаи подвигли лингвистов из Кембриджа на догадку: если первую и последнюю буквы слова оставить на своих местах, а остальное разбросать как угодно, смысл все равно будет понят.

А эти не всегда нечаянные ошибки с участием клавиши shift: ZOMFG! (от сильного и неточного нажима) и lol!!!1!11!!111! (от слабого, прерывистого). Тот, кто смеется очень сильно, добавляет: one!eleven!!eleventy!!! Сарказм, зуб даю.

Помимо распознавания иероглифов MMOдвинутые азиаты (корейцы) преуспели в ономатопоэйе, сиречь звукоподражании. Издаваемое zergling'ами «Kekekeke!» (ранний раш!!!) просочилось из массово сетевого (без persistent world) StarCraft в MMO и обозначает, в противоположность lol, смех злорадный, адресованный врагам. Впрочем, в последнее время на некоторых WoW-серверах ордынские персонажи употребляют как «смеюсь-вместе-с-тобой» именно kek. Альянс использует lol. Диалекты!

Корпорация «Маленкофф-Мягкофф» на своем сайте уже год предостерегает родителей: если через плечо рубящегося чада вы увидите pwn, оно, чадо, скорее всего, жульничает! А уж если pr0n — дело плохо. Хо. В действительности там будет (еще с месяц) secks, потому что MMOва меняется и колышется.

Есть ли на дне MMOрском жемчужины? О да. Вот -or/-orz — гиперэмоциональный суффикс, формирующий превосходную степень глагола или существительного. roXXorz, suXXorz, huXXor, phuXXor... Аббревиатуры выворачиваются второй раз, превращаясь в корни слов, как архаичное to larp (live action role-play) из настольных ролевых: wtf r u lolin at? woot (we owned other team) — частное выговаривание вслух превратило во вздох облегчения после победы.

Искусство? Да. Фонетическое письмо — sez вместо says в рассказе Джона Мак-Дэйда, друга-соратника Кори Доктороу, — это только начало. Вспомним влдмра сркна с его О и olo. Родоначальник пиктограмматического MMO-письма, не менее чем.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Полдень. V век. Камелот

Супрагалактический журнал симпатизирует матерой MMOигре Dark Age of Camelot со времен ее туманной юности. Супрагалактические журналисты мечтали пообщаться с ее авторами еще на стадии альфа-версии. А нынче тем более — тема обязывает: страноведческие дискурсы и прочие новые рубежи с маяками — «это, канешно, очправильно, да, но как там с историей успеха? хотя бы одной MMOG? будет?». Будет — не будет... будет — не... Будет, товарищ ББ! В третий раз заброшенные PR-сети принесли три упитанных, довольных собой, пахнущих шампанским тела. Мы опознали их: Уолтер «Просто Уолт» Йарброу (Walter Yarbrough), продюсер DAOC и один из ее ведущих разработчиков; Мэтт Файрор (Matt Firor), исполнительный продюсер игры и один из основателей Mythic Entertainment; прима по связям с общественностью Саня Уэзерс (Sanya Weathers). Рыба чистится с хвоста! Большая терка!

.EXE: Что MMOG требуют от разработчиков по сравнению с однопользовательскими играми? Какие проблемы случаются при переключении?

Саня Уэзерс: Увы, нам такие проблемы незнакомы, потому что Mythic всегда делала только MMOG. Dark Age of Camelot выросла из нашей первой онлайновой игры Darkness Falls — в честь последней, кстати, названо самое большое DAOC-подземелье. Кроме шуток, MMOG и офлайн сильно различаются: у нас нужно не только занять игроков, но и подбросить им средства, чтобы они занимали себя сами: устраивали маленькие стычки и большие войны. Глобальные многопользовательские — это огромная постоянная нагрузка на отдел тестирования, работникам которого круглосуточно приходится анализировать, как сочетание десятков разных стилей игры влияет на игровой мир.

.EXE: Тяжко ли придумывать высокие цели, которые потом передаются на поругание игрокам?

Уолт Йарброу: Очень! Все MMOG-пользователи хотят достигнуть вершин и наложить руки на лучшие вещи кратчайшим путем — который в большинстве случаев не самый интересный. Поэтому приходится постоянно делать эти пути кривыми.

.EXE: А кто лучший среди MMORPG-изготовителей по части развлечения широких народных?

Саня Уэзерс: С моей скромной точки зрения, в деле развода игроков на сложные формы PvP непревзойденные мастера — мы.

.EXE: Ну да, ну да. Это ваше Realm vs Realm и все такое... Кстати, эти битвы бриттов с гэлами и германцами — вы заранее знали, что это принесет успех DAOC?

Уолт Йарброу: Нашу популярность в Европе я отношу именно на счет европейской мифологии, лежащей в основе игры. А американцы — они ведь потомки европейцев и тоже могут ассоциировать себя с персонажами, правда?

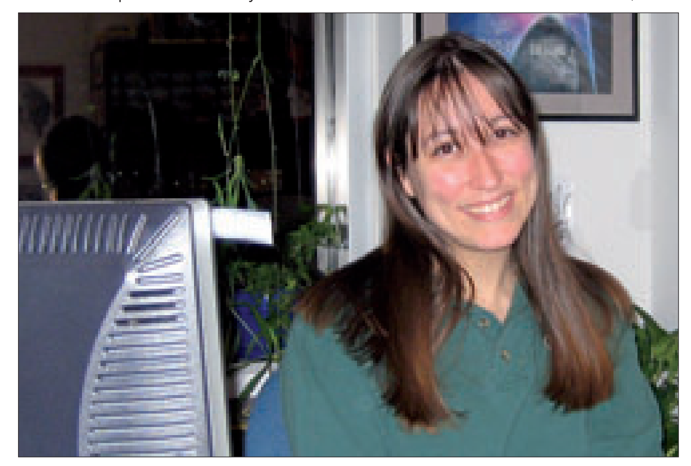
Мэт Файрор: Это основа успеха! У северной мифологии нет держателей авторских прав, что было очень кстати для маленького и небогатого разработчика. Вдобавок сеттинг знаком всем потенциальным игрокам, а значит, они могут сразу включиться в дело.

.EXE: Приблизительно равная привлекательность всех трех уделов — Альбиона, Гибернии и Мидгарда — это тоже просчитывалось? Или случайность?

Уолт Йарброу: Просчитывалось! План был такой: те, кто без ума от артуровских легенд, играют за Альбион, любители эльфов и лепреконов — за Гибернию, неонацисты (шутка; поклонники темных сказок) — за Мидгард. По опросам игроки распределились почти поровну, и даже сейчас, четыре года спустя, равновесие есть: примерно 36% игроков — альбионцы, 33% — обитатели Мидгарда, 31% — гибернийцы.



■ Мы затрудняемся определить стиль прически нижней части лица Уолтера Йарброу, продюсера и одного из прародителей Dark Age of Camelot, — гибернийский или авалонский? Или облегченный мидгардский?



■ У директора по ля-ля с прессой и игровым комьюнити Mythic Сани Уэзерс редкое стоическое хобби — пришпиливать к стенкам офиса вещи, которые нихт kewl: плакат Star Trek Generations, фотографии бойз-бэндов и даже... кажется... торсы Вина Дизеля!

Интересно, что в Realm vs Realm все хотят быть меньше ростом — чтобы противникам было труднее попасть. Поэтому одному из уделов для сохранения численного баланса пришлось добавить маломерную расу!

.EXE: Вы забросили Imperator, понявь, что альтернативно-исторический сеттинг не поразит игроков в сердце?

Саня Уэзерс: Вовсе нет. Нам просто назвали такой дедлайн, что мы решили разорвать отношения с издателем до того, как истратим сотни тысяч никогда не лишних дензнаков... и все равно обьявим, что вовремя не успеем. Это честнее.

.EXE: Когда вы запустите Warhammer Online, что станет с DAOC?

Уолт Йарброу: Надеюсь, ничего страшного. Пока люди хотят играть, моя команда будет поддерживать жизнь в игре и модернизировать ее.



■ Lets twist again, like we did last summer!.. Вот уже пять лет Dark Age of Camelot удерживает взаперти в четырех стенах маленьких любителей рейдов и межфракционного самбо.

Саня Уэзерс: Над DAOC и WO работают разные команды. Думаю, мы справимся с обоими объемными мирами одновременно.

.EXE: А как долго может жить MMORPG?

Уолт Йарброу: Честно? Вечно. То есть пока игроки играют, а разработчики поддерживают серверы. Хотя на какой-то стадии (это мое личное, а не Mythic, мнение) целесообразно перепоручить поддержку сторонней компании... А пока мы можем делать кластеры из серверов и сокращать мир, чтобы он соответствовал постепенно уменьшающемуся населению.

Мэтт Файрор: А я считаю, мы сами в состоянии неограниченно долго поддерживать игру, нечего спихивать ее посторонним.

.EXE: Как оживить падающий интерес игроков?

Уолт Йарброу: Рецепт простой: один аддон в год — и игра вновь на плаву.

Саня Уэзерс: ...И этот год не станет исключением. Обязательно заходите в нашу будочку на E3, не пожалеете!

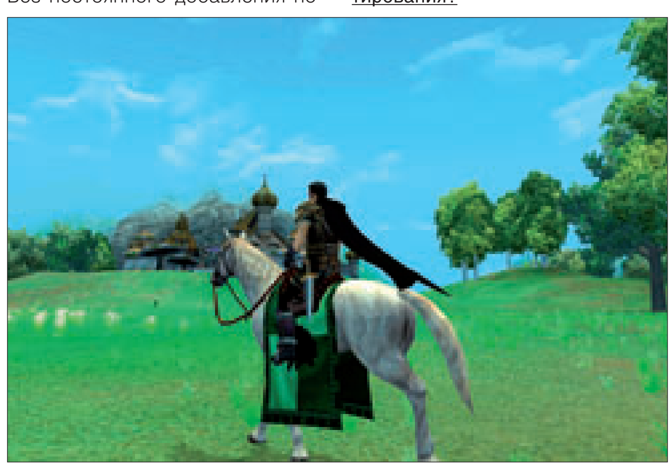
.EXE: Противоречие между здоровым консерватизмом и необходимостью новизны, которое оказалось не по зубам создателям Star Wars Galaxies, — как его разрешаете вы?

Уолт Йарброу: На определенной стадии нужно начинать заботиться больше о тех пользователях, которые уже есть, нежели о привлече-

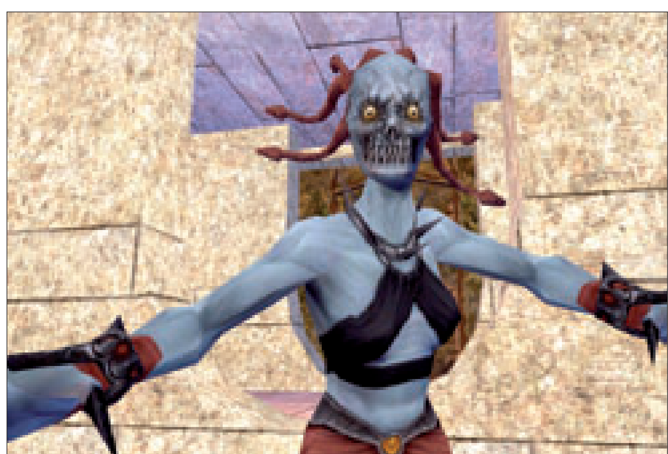
нии новичков. У нас до сих пор идет наплыв подписчиков, но после стольких лет существования бок о бок было бы странно не ублажить существующую клиентскую базу.

.EXE: Ублажить как — экстенсивно (скажем, поднимая level cap) или интенсивно (скажем, вы в последнем DAOC-аддоне добавили езду на лошадках)?

Уолт Йарброу: А по-всякому! Без постоянного добавления новых features игроки попросту сбегут. С другой стороны, удержать их помогут и новые блестящие item'ы.



■ На горизонте такие милые сердцу маковки православных пагод. Минины и Пожарские, восстаньте и сгильдуйтесь! Все по маунтам!



■ Добро пожаловать в Камелот!

.EXE: Кто они, те немногочисленные свежие игроки, которые приходят в DAOC в эпоху World of WarCraft и EverQuest 2?

Уолт Йарброу: Люди, которые хотят участвовать в командном PvP, но при этом убивать других игроков по четко прописанным и возвышенным причинам.

.EXE: А у вас есть, гм, зелоты, верные DAOC со времен бета-тестирования?

Саня Уэзерс: Да! Причем их очень много. В основном это люди, которые до сих пор играют с друзьями, или те, кто оброс друзьями с помощью DAOC. А зачем еще играть в одну и ту же игру пять лет подряд, как не для общения?

.EXE: Насколько интенсивна ротация игроков?

Саня Уэзерс: Мы используем более профессиональный термин «текучесть». Оригинальный «призыв» пятилетней давности большинства не составляет. Типичный игрок остается верен одной игре от девяти до двенадцати месяцев. DAOC это, впрочем, не касается — с нами игроки проводят в среднем от пятнадцати до двадцати месяцев, чем мы очень гордимся.

Лишь очень малая часть пользователей покидает игру из-за того, что мы не следуем их пожеланиям (то есть воле меньшинства). Экзит-полы показывают, что уходящим нужно больше времени на работу-учебу-семью. Но они вернутся, мы знаем!

.EXE: У вас есть рецепт, как зацепить, а потом удержать игрока?

Уолт Йарброу: Разумеется. Ставьте перед ним прозрачные и очевидные цели. Их достижение игрок должен с самого начала воспринимать как однозначный личный успех.

.EXE: Есть ли геймплей выше Realm vs Realm?

Саня Уэзерс: Все зависит от круга вашего общения в DAOC. Если ваши друзья по игре — интересные люди, скучно вам не будет никогда. То есть все как в жизни.

.EXE: Как вы сотрудничаете с игровым комьюнити?

Саня Уэзерс: Моя команда читает форумы, перелопачивает почту, ведет добровольную программу, в которой избранные игроки помогают нам на ранней стадии разработки аддонов. Стараемся, чтобы ни один вопрос, адресованный нам, не остался без ответа. У нас есть специальные формы с feedback'ом, мы фиксируем все жалобы и предложения, потом перенаправляем их непосредственным девелоперам. И те принимают решения на их основе.

.EXE: В работе с игроками вы ведете их или они вас?

Саня Уэзерс: Я не задумывалась об этом... Мы просто спрашиваем их, что они ждут от патчей и аддонов. Сейчас они просят сбалансировать классы патчами и добавить новые расы, профессии и территории в аддоне. То есть такова вычисленная нами по отзывам воля большинства.

.EXE: И все-таки про SWG: может, им лучше было отозвать изменения, хотя бы на части серверов, как это сделали вы после аддона Trials of Atlantis?

Уолт Йарброу: Было такое. Я думаю, мы поступили правильно, обозвав часть серверов «классическими» и исключив на них

все изменения ToA. Правда, в отличие от ребят из SWG, у нас хватило ума не вносить изменения в основную игру, поэтому нам было легко.

Саня Уэзерс: Решение об отзыве мы приняли тоже на основании feedback'a. А что касается SWG — не хочу и не могу судить. Они рисковали, так сильно меняя игру, а для этого нужно много-много balls. Кто знает, каким будет долгосрочный результат?..

.EXE: Что вы в целом думаете об MMORPG-игроках?

Уолт Йарброу: Никакой категоризации! Для нас все игроки — уважаемые клиенты, и точка!

Саня Уэзерс: Вы о классификации? Тогда да, RvR-игроков мы привечаем больше других, но просто в силу соответствующей природы игры. Но и принадлежащих к прочим течениям тоже стараемся ублажить.

.EXE: Отводить PKiller'ам отдельный сервер — удачное решение?

Уолт Йарброу: Для DAOC — да. А вообще, зависит от содержания игры. Классическая Meridian 59 целиком сводилась к PvP, и там изолировать было некого. У нас же PKilling избирательный, в рамках Realm vs Realm, поэтому особо буйных приходится запирать.

.EXE: Как сделать так, чтобы онлайновая игра не превращалась в труд? Нанимать Лироев Дженкинсов?

Саня Уэзерс: Ха, это WoW-видео действительно видел весь мир! Специально нанимать не стоит, наверное. Подумайте сами: если перед вашей школой кто-нибудь пробегается нагишом, это весело только однажды. На улице организуется пробка, все высунуться из окон и будут смеяться. Но если такое происходит каждый день — это скучно, и бегуна возненавидят. Что хорошего в ежедневных уличных заторах и сорванных уроках? MMO-игры — это полноценные сообщества реальных людей. Людям нужно предоставлять возможности самовыражаться конструктивно, а асоциальное поведение должно отзываться последствиями.

Мэтт Файрор: Наша задача — дать игрокам возможности развлекать себя так, чтобы не мешать развлекаться другим. Если действовать в этом ключе, игра обычно на работу не походит.

.EXE: Как получилось, что Mythic не вляпалась с DAOC ни в один скандальчик? (Помните, как села в лужу Blizzard с волшебно ужимающейся на женских персонажах WoW-броней?)

Уолт Йарброу: Многолетний опыт!

Саня Уэзерс: Точно, он. И то, что мы учились на ошибках. На чужих.

Правда, и мы небезупречны в том, что касается одежды. Я замужем за человеком, который нарисовал большую часть брони и прочего обмундирования DAOC. У него специфическое чувство юмора — все персонажи расы Highlander носят под килтами длинные трусы. С сердечками. Игроки не могли об этом узнать, потому что под килт заглянуть невозможно. Но потом в одном из подземелий потребовался призрак — прозрачный (для этого есть отдельный tool). В общем, некоторое время посетители донжона любовались флюоресцирующим волосатым мужланом в семейных подштанниках...

.EXE: Продавцы акаунтов и игровой валюты — как вы к ним относитесь? что вы с ними делаете?

Саня Уэзерс: Мы не одобряем торговцев золотом и предметами. Если у нас есть доказательства, что их продажа за реальные деньги имела место, — нещадно баним виновных. На игре подобные фокусы сказываются очень плохо, поэтому мы стараемся пресекать их на корню. С другой стороны, мы не против торговли акаунтами — ведь продажа акаунта означает, что новый владелец будет платить абонентскую плату. И это нас вполне устраивает!

.EXE: Будущее MMO-игр — какое оно?

Уолт Йарброу: Разноплановое. Будут огромные миры на очень большом количестве серверов — но будут и маленькие, односерверные, нишевые игры. Уверен, рынок только начинает расти и несколько миллионов подписчиков для одной игры — далеко не предел.

.EXE: Гм, а сколько подписчиков будет у Warhammer Online?

Саня Уэзерс: Множество! Посудите сами: игроки DAOC устраивают сборища в «реале», а уж когда мы доберемся до фанатской базы Games Workshop в Европе и в Азии...

.EXE: Что вас расстраивает и что радует в DAOC?

Уолт Йарброу: Расстраивает то, что мы устроили себе кучу проблем с балансом, создав столько классов. С другой стороны, все они более-менее работают, значит, мы не облажались полностью... Радует то, что DAOC по-прежнему хорошо выглядит и способна соперничать даже с самыми свежими играми, несмотря на свой почтенный возраст.



■ Вот такой ходячий лут встречает делегацию поработителей у каждого уважающего себя замка.



■ Отрядом головорезов обычно командует самый кровавый, самый злобный, самый отвратительный тип. И четвероногий — в данном конкретном случае.

.EXE: Каково это — быть демиургом, творить миры за семь дней?

Уолт Йарброу: Замечательное чувство! Особенно потом, когда общаешься с теми, кто постоянно (или временно) обездвижен в реальной жизни, а потому выбрал наш мир альтернативой. Чувствуешь, что все это не зря.

Саня Уэзерс: За семь дней мир черта с два создашь...

.EXE: Правильно, Санек! Креационизм suXX0rz! Увидимся на E3, готовьте играбельное демо Warhammer Online.

беседу вели
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ
и АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

MMORPG и все-все-все

Наши маяки

Первейшие путеводители — сентиментально-пристрастного склада, напоминающие историю русской литературы в изложении В.В. Набокова. Тургенев? — Лучший. Достоевский? — Проскочим побыстрее, метнув несколько злобных взглядов... Вот и мы о том же. Скороговоркой — о том, что kewl сегодня в узкоспециализированных, забитых (или забившихся?) в узкие ниши ММО-субжанрах, и поподробнее, не вполглаза — о том, что будет hawt завтра на широких онлайновых просторах.

Онлайн-ролевые: какие из мельниц — великаны?

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (2006 г.)

Выкупив с потрохами сельское хозяйство Middle Earth Online у Vivendi Universal, некогда преданный вассал лорда Уильяма Г., а ныне вполне независимая Turbine приобрела не только лицензию. Вместе с убогими наработками к авторам Asheron's Call и D&D Online: Stormreach отошло все неуклюжее кастрюльное хозяйство с миллионом крепостных душ и сводом викторианской морали с подробными инструкциями: где склад мертвых гномов, а где чулан мохнонога.

По утверждениям некоторых наблюдателей, Shadows of Angmar (Turbine/Midway, http://lotro.turbine.com) — пятая попытка виртуализировать в онлайне сакральный труд Профессора. Опытные сотрудники Turbine, в последнее время проявившие немалый интерес к изготовлению сопутствующего инвентаря (чего стоит хотя бы Stormreach!), наверняка доведут проект до релиз-кандидата. Вопрос в другом: будет ли оно дышать?

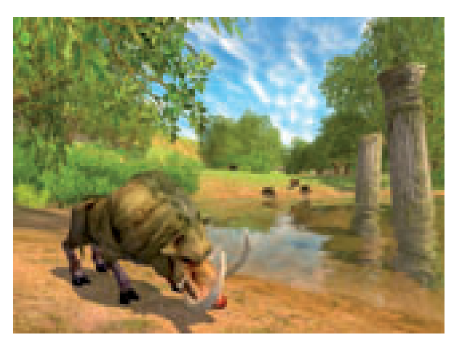
Условности авторского видения буквально стреноживают и без того не самую оригинальную игру. Брать сторону плохих не приведи боже — просто потому что ГРЕХ. PvP тоже под вопросом, ибо, если милые остроухие создания (ведь за орков нельзя) повадятся громить норы длиннобородых (и брать в оборот их усатых скво), вселенная Толкиена мгновенно схлопнется, а миллионы чистых крепостных душ получат инфаркт. Дальше — смешнее. Оказывается, сценаристам Turbine доверили лишь представляющий весьма академический интерес временной отрезок аккурат с рекрутинга Бильбо Гэндальфом в «Хоббите» и до коронации Арагорна сами-знаете-где. Смятению несчастных нет предела: зажмурившись, они обещают аудиенции у членов Братства и прогулки с Томом Бомбадилом, стараясь не думать о моменте, когда наша прелесть рухнет в раскаленную лаву, а в книге будет поставлена последняя точка. И что тогда? Куда шагать persistent, то есть равномерной и непрерывной, вселенной? Закольцеваться, заткнув концом начало?..

С волшебством, между прочим, тоже порядочная ахинея. В первоисточнике магия персонифицирована, но не предметна, и невнятный огонь из посоха не накормит целую орду манчкинов, взращенных на диете из файерболов и чейн-лайтнингов. Место магов в онлайновом «Властелине» занимают lore masters, медики, носители и практики расплывчатых «древних знаний». Прочие классы — champion, guardian, captain, hunter, minstrel, burglar — преимущественно специализируются в приложении грубой физической силы. Это классическая для LOTR Online ситуация, четко изложенная разработчиками в милом фрейдистском стиле. Нам предлагают «to create and grow your own Tolkien hero», не осознавая, что герой либо свой собственный, либо дедушки Толкиена, без компромиссов. Лицензионное соглашение, разумеется, недвусмысленно решает эту проблему не в нашу пользу.

А вот авторская решимость вольно привязать виртуальный Толкиен-экзерсис к событиям книги таки поднимает брови. Примерно двадцать процентов игрового времени игрок (или его партия, простите, братство!) проведет в instance-зонах — трюк, известный любому бойцу Guild Wars. Что будет в приватном секторе, а что войдет



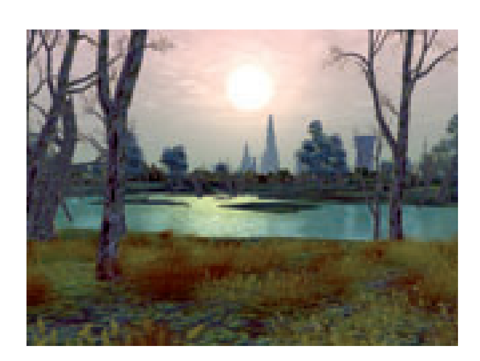
■ **LOTR Online: Shadows of Angmar. Портретов троллей, если не считать скудных словесных описаний, Дж.Р.Р.Т. нам не оставил. Приходится украдкой довольствоваться фантазиями Джексона.**



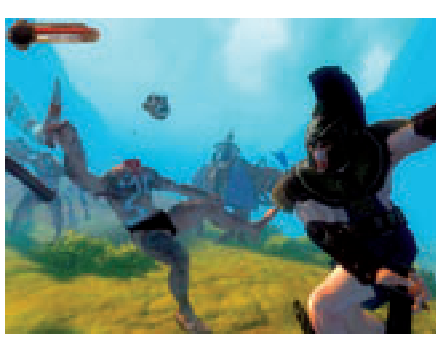
■ **LOTR Online: Shadows of Angmar. Саблезубые кабаны находят особое успокоение вблизи кастрюльно-древнегреческих руин.**



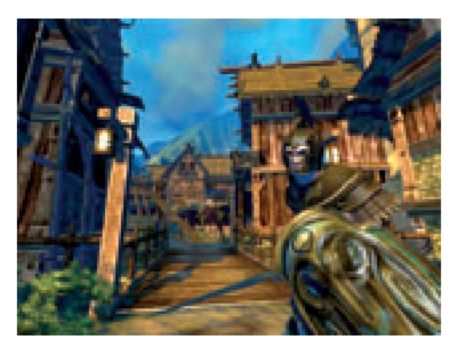
■ **Одна из самых популярных миссий в Vanguard: Saga of Heroes — подкравшись, подпилить связки колоссу на глиняных ногах.**



■ Узнаваемые пейзажи Барселоны (слева) прекрасно уживаются в Vanguard с пейзажами Капотни (справа).



■ Age of Conan: Hyborian Adventures. В присутствии героев Говарда варвары буквально теряют голову. Мамонты на заднем плане — тоже неотъемлемая часть композиции.



■ Age of Conan: Hyborian Adventures. Сравнение с историческими шотами TES: Oblivion напрашивается само собой. Но сможет ли онлайновая сага о Конане предложить хотя бы толику искомой свободы?..

в состав обычного «общего» мира? Остается гадать. Впрочем, в дизайне LOTR Online множество весьма непрозрачных решений, вспомним хотя бы об анонсированной намедни системе морали, где эфемерная надежда играет роль мифриловой кольчуги! Удивляетесь? Еще бы. Но дедушка Джон Руэл был бы доволен.

Vanguard: Saga of Heroes (2006 г.)

Калифорнийские соколы Брэд Маккуэйд и Джефф Батлер свято верят в правило твердой руки. Согласно их теории, ММО-игрок должен знать свое место, получать незабываемое удовольствие от риска, как можно больше путешествовать и непременно сбиваться в стаи с себе подобными. Дизайнеры EverQuest, Маккуэйд и Батлер ничего не почувствовали, когда один из гвардейцев Game.EXE, заблудившись в одном из путешествий, был растерзан чертову дюжину раз, потерял целых два уровня всего за полчаса и в неподдельной истерике расстался с игрой навсегда.

Ровно семь лет спустя вышеупомянутые товарищи промоутируют MMORPG собственной студии Sigil Games Online (досыта укомплектованной авторами EQ и EQ2) — Vanguard: Saga of Heroes. Официальный вебсайт (www.vanguardsoh.com) встречает блондинкой в неголубом, зато с посохом. Б.М. и Дж.Б. приветствуют публику клятвами возродить великую традицию голых эстафет к месту бесславной гибели. Потому что это — не поверите — ВОСПИТЫВАЕТ ДУХ.

Фанфарный реставрационизм — вот лучшее определение для Saga of Heroes (изд. Microsoft). Здесь публично стыдят World of WarCraft за попустительское нежелание пороть подписчика XP-штрафами, винят Guild Wars в трусливом уходе от решения проблем онлайнового харассмента (ganking, ninja looting, camping, далее везде) посредством... instance-технологий! И кому интересно, если зубры из Funcom (Anarchy Online) признают ошибкой слишком широкую классовую линейку? В Vanguard будет ДЕВЯТНАДЦАТЬ рас и дьявол-знает-сколько классов.

Появись они на родине настоящих индейцев, господа Маккуэйд и Батлер непременно записались бы в сталинисты. В Vanguard каждому воздается по заслугам: да, уже с десятого уровня гражданину полагается транспортное средство типа «лошадь». Но зачем? Чтобы возить с собой дополнительный комплект одежды, Ватсон, и тем самым не прыгать к могиле, стыдливо прикрывая причинное лопухами. Картина массового конефильства, когда вся популяция сервера прочно сидит на копытах, ничуть не пугает активистов Sigil. Чтобы массы не баловали с лошадками, игроделы клянутся угробить боевую статистику наездника, тем самым заставляя его спешиваться ради каждого встречного монстра. Не дизайн — гениальная изобретательность!

Для соло, групп и рейдов проектируются отдельные регионы, хотя мир Vanguard связен и гладок, без зон и подгрузок. В отношении к индивидуалистам наши демиурги нескрываемо снисходительны: одиночный герой право имеет, но хорошего инвентаря ему не видать никогда. Такая ситуация, заметим, наблюдается во всех MMORPG, однако лишь правдорубы Sigil считают нужным превентивно щелкнуть по носам маленьких любителей соло. Притом единственной заслуживающей пера инновацией Saga of Heroes остается, как это ни смешно, третьестепенный дипломатический паспорт, который каждый персонаж может приобрести в нагрузку к основной боевой и крафтинговой специальностям. Сторонникам мясных способов отдыха остается довольствоваться хитроумными методами парирования или блокирования ударов, а также использования контратакующих заклинаний. Революция отменяется, господа, добро пожаловать в каменный век.

P.S. В FAQ-графе «Почему Microsoft выбрала Sigil» представители последней рапортуют: «no egos in the team». Право же, no comments, дорогие сеньориты!

Age of Conan: Hyborian Adventures (осень 2006 г.)

За плечами у Funcom онлайновая анархия, не за горами — феодализм и тирания грубого варвара. С Age of Conan: Hyborian Adventures (www.ageofconan.com) приключения норвежских кодеров в мире кибербудущего наконец-то подходят к концу, и Funcom, вслед за героями собственных адвенчур, идет из НФ в мрачное говардовское фэнтези времен короля Конана.

Подход Funcom к строительству AoC интересен уже с порога: редкая MMORPG в течение двадцати первых уровней в классе держит персонажа на коротком поводке... и в офлайне! Эта дизайнерская тропинка отчасти протоптана PvP-проектами, которые не стесняются побыстрее затолкать новичка к level cap и межфракционной борьбе. Норвежский дизайн много тоньше. Единым махом он освобождает мир от ноющих новичков и бесконечных тестовых персонажей-однодневок. Первые пять уровней новорожденный герой проведет и вовсе без какого-либо ремесла за душой, затем сделает выбор в пользу одной из четырех очень общих профессий: воин, маг, клирик, вор. Эксперименты приветствуются, а вполне полноценный single player-сценарий не позволит заскучать во время уроков. И только с двадцатого — первого онлайнового — уровня начинается серьезная специализация внутри классов. Еще через двадцать уровней подоспеет побочное ремесло, причем не обязательно связанное с combat-системой. Утомленные бойней наконец-то смогут отдать себя крафтингу или воспитанию молодого племени, прирожденные тактики получат

дополнительные полномочия для лучшей организации партийного боя, а воспитанники «Камелота» и компании найдут себя в защите и взятии замков. Дальнейшие классовые вакансии открываются на шестидесятом и восьмидесятом уровнях, поэтому бояться достижения классового потолка, наверное, не надо.

Брутальный сеттинг и поразительная легкость, с которой голова и конечности монстров барабардают с положенных природой мест, обеспечили Age of Conan mature-рейтинг. Вполне в согласии с духом книгоисточника геймплей обещает быть разухабистым и богатым на адреналиновые инъекции. Аванс последнего обещаем прямо сейчас, ибо дизайнеры сознаются в глубокой любви к геймпаду, чьи аналоговые джойстики так замечательно потворствуют взмахам меча. Боевая система обещает быть взращенной на этих самых пассах сверху вниз, слева направо и наискосок: удары сцепляются в комбо, кусочки монстров подлетают высоко вверх и пачкают потолки. Сможет ли Age of Conan соперничать с ненаглядными Blade of Darkness или Die by the Sword, да еще и в прямом онлайн-эфире, мы выясним лишь на практике.

В целом же нордическая MMORPG смотрится донельзя вышколенной. Сюжетная завязка, онлайновое продолжение, крафтинговые и осадные забавы для ветеранов — все по полочкам, гладко, умно. Стоит ли удивляться, что именно Funcom собирается облагородить онлайново-ролевые внедрением строевых формаций? До сих пор большинство приспешников EverQuest-дизайна довольствовались aggro-менеджментом для отвлечения искусственно-интеллектуальных от мягких и вкусных тушек священнослужителей и волшебников. В AoC у каждого партийца появится собственное, четко обозначенное RTS-«подстаканником» место в строю. Пока герой остается в обойме, ему полагаются разнообразные бонусы, грамотная защита и божья благодать. Трусам и дезертирам, согласно законам военного гостеприимства, в Age of Conan полагается лишь одно: смерть через топтание мамонтами.

EverQuest II: Kingdom of Sky (21 февраля 2006 г.)

Жители пряничного уголка Норрат (Norrath) встретили День защитника Отечества несколько раньше, чем другая полувиртуальная страна, населенная медведями, героями и некрасивыми гоблинами в общественном транспорте. Тотальная оккупация их ненаглядной землицы началась 21 февраля с.г., когда Sony Online Entertainment, разработчик и издатель, развесила высоко в облаках острова комфортабельной локации Overrealm с нехорошими драконами и их хозяевами. Благородная ярость разноуровневых (на будущее: 50 для гильдий, 70 для персонажа) земных героев, вскипевшая, понятно, в ту же минуту, потребовала немедленного вымещения на 25 противниках свежего модельного ряда и десятке игровых зон. Если кому-то покажется мало, танцуйте. Для вас, пусть и не купивших дополнение (www.everquest2.station.sony.com), авторы смастерили две арены и четырех чемпионов для веселых игрищ «убей себе подобного». Победившие дракона и исполнившие таким образом священный долг могут мирно заниматься высоким — героев ждут не дождутся три десятка предметов интерьера, а также оружие, броня и квесты из новой коллекции зима-бесконечность.

Guild Wars: Factions (весна 2006 г.)

Прямо в полете за внеочередной инспекцией содержимого карманов мирового играющего сообщества молодая мамаша Guild Wars (ArenaNet/NCsoft, www.guildwars.com) не без помпы разрешилась. Еще в конце января с.г. будущую счастливицу потянуло на псевдоэкзотику: непривычно долгое время загрузки «клиента» закончилось прекрасной сменой стартового окружения. Место депрессивных руин старого Аскалона занял безудержный морской простор и зеленые острова, наступившие на собственные рябые отражения под аккомпанемент плача чаек и терзающей душу флейты. Спокойно, комковатых слоев тобико на материке Тирия не предвидится — навязчивым восточным колоритом обдадут лишь новую Канту, крупную сюжетную и сюрпризообильную местность для гилдоразборок.

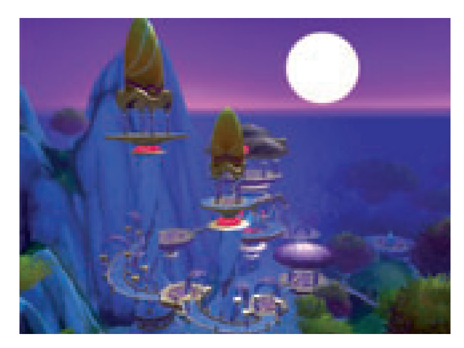
Новорожденных крепышей решили назвать Рита и Ася и под ободряющий гул предъявили любопытным. Подружатся ли детишки с уже вызубренными до мозга костей воином, монахом, рейнджером, элементалистом, месмером, некромантом и их производными, пока не ясно — менять копытных на переправе никто не любит, однако в перспективе общественность ждет просто-таки мичуринских гибридов. Потому что ассассин уже встал на ножки и, на радость взрослым, резво вершит shadowstep (на время перемещается в выбранную точку) и размахивает ручонками с зажатыми кинжалами, а тихая девочка-ритуалистка призывает разнокалиберных духов всех степеней агрессивности. Из них творческий ребенок мастерит атакующие, но совершенно немобильные отряды, прикрывающие детсад с флангов и фронтов. Такие, казалось бы, микроскопические инновации основательно встряхнули карточные фортеции бывалых гилдоборцов — нет, вы подумайте, теперь пропасть между дальнобойными, но не особенно болезненными стрелами и closecomat-мечами унд топорами заполнят стремительные заточки Аси, а Рита потеснит плечиками монаха и месмера! Страшно, страшно жить! Успокаивает одно — для уже здравствующих малюток заботливые дяди



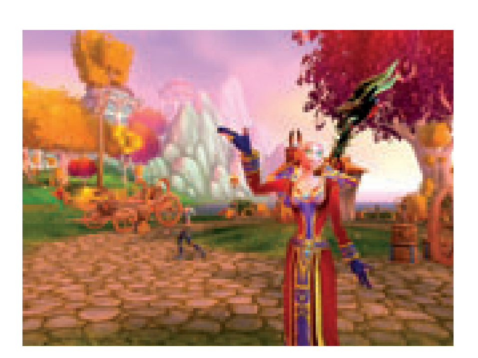
■ EverQuest II: Kingdom of Sky. Ставки? Прогнозы? Мы за того, что справа, ничего личного, простите.



■ EverQuest II: Kingdom of Sky. Локации следующего аддона будут дислоцироваться под водой? Перенаселение, миграция, огромная рождаемость — можете не оправдываться, понимаем.



■ World of WarCraft: Burning Crusade. Профессионалы, водите в Outland новичков на ознакомительные экскурсии! Пусть погуляют, порезвятся, сделают пару снимков на фоне умирающей луны.



■ Чем Blood Elves отличаются от своих, скажем, Wood-собратьев, сказать не решимся. На сайте Burning Crusade, в отдельном закутке, ютится весьма безвкусная история их появления.



■ Warhammer Online. Скелет какой угодно, но не костлявый. Он мясной, удойный, экспоносный. И щеголяет в нашей первой кольчужке. От ржавчины отчистить, подлатать — и хоть куда.



■ Warhammer Online. Да, мы понимаем это выражение лица. Копи уже ждут вольных шахтеров. И невольных. Хорошей экономике нужны рабочие руки.

из ArenaNet придумали 25 ярких карточек-навыков и 6 свежих комплектов памперсов.

А еще хочется привести слова счастливого очевидца: «Вообще очень, очень уже у многих стали кучи хороших и интересных билдов. Как, например, W/A с шадоустепом, ращащие гилдлорда, если не всунут рэндомно нуба, а когда не нужен Thief, A/Me с фрагилити и элиткой, вешающей сразу пачку кондишенов. Ритуалисты, забрасывающие спиритами флагстенд или просто стоящие, чтобы лечить можно было, а вообще валящие и востанавливающие хп, не стреляя, за стенкой хоть до посинения». Как тут не согласиться?!

World of WarCraft: Burning Crusade (июль 2006 г.)

Пребывая в пучине сомнений по поводу того, чем бы еще шелковистым пощекотать брюшко дражайших подписчиков, Blizzard и Vivendi Universal Games решились на расширение границ Азерота, вспученного от наплыва тех, у кого окружающая действительность восторга не вызывает. Удары заступом в этом направлении получили общее клеймо Burning Crusade (www.worldofwarcraft.com/burningcrusade) и статус первого коммерческого дополнения к онлайн-святыне современности. Старушке Blizzard не привыкать, в свои преклонные лета она по-прежнему имеет привычку кокетливо скрывать тайным покровом сморщенные прелести, вот и сейчас представлена лишь одна новая раса из двух. Зато нездорово зеленые очи Blood Elves покрывают каждый квадратный дюйм официальных сайта, скриншотов и обоев — любуйтесь, что ли. Кроме освеженной местности самого Азерота, ориентированной на всех, кто окончательно переселился в WoW и достиг предельных уровней (ликуйте, для вас планка поднята до отметки 70), Темный Портал стал совершать чартеры до Внешних Земель. В числе достопримечательностей последних были замечены ранее невиданные летающие рикши, легионы новых квестовых заданий, предметов и вещей, способных принять имплантаты из драгоценных камней. Для улучшения свойств, мы так понимаем, или все же для поддержки статуса? Если так, то заявленная профессия, ювелирное дело, придется как нельзя кстати — ждите появления на виртуальных рынках дизайнерских колчанов с кристаллами Сваровски за реальные деньги.

Warhammer Online (2007 г.)

Задача, стоящая перед Mythic, проста. Есть готовый сеттинг, не менее (куда уж более!) популярный, чем североевропейская мифология Dark Age of Camelot. Есть обширный опыт организации жизни онлайнового persistent-мира, включая устройство неутихающих массовых разборок Realm vs Realm. На неутихающие конфликты между людьми-дварфами-эльфами и Skaven-орками-нежитью эта система надевается — садится! — как сшитый по мерке костюм. Главное — не, простите, облажаться. Обычно именно в таких ситуациях, когда все располагает, бедная фигуристочка и садится на попку (два-три раза). Но мы надеемся на лучшее: Games Workshop исправно снабжает Mythic технической документацией и добрыми советами по поводу игронаполнения, а Mythic искренне считает, что Warhammer Online (www.warhammeronline.com) — это какое-то там знамя GW в онлайне. В дружбу верится: и те, и другие — британцы, а значит, соседи. Маленький же остров.

Не будет никакого отступления от канона. No girl Orcs! — успокаивает WH-фанатов Марк Джейкобс, Mythic-глава. Расклад playable races, которые будут доступны сразу после запуска игры, таков: хорошие имперские люди, дварфы и высшие эльфы против плохих хаотических людей, орков (в союзе с гоблинами) и темных эльфов. Крысяки, нежить и экзотические чудилы Chaos Dwarves подключатся к свалке в порядке аддонов.

Свалка, в которой сцепятся хорошие и плохие, — мировая война, Age of Reckoning, Век Сведения Счетов. Руководитель поклоняющихся Khaine'у темных эльфов Malekith the Witch King натравливает орков и гоблинов против позитивных народов — Империи, дварфов и (в первую очередь) высших эльфов, своих родственничков. По Империи птичьим гриппом распространяется Chaos Plague, превращающая законопослушных Петеров и Дитеров в Chaos mutants. Ужась! И это только макроуровень, подложка для Realm vs Realm.

Mythic и на микроуровне собирается разойтись не на шутку. Для каждой локации пишется, опять-таки под неусыпным наблюдением Games Wokshop, своя история. В наметках Империя предстает очень живой и повседневной. Деловитой. У подножия Mount Bloodhorn проходит торговый маршрут, связывающий Империю с южными странами (грабим? охраняем?), внутри горы живут разбойнички, конфликтующие с дварфами, исконными хозяевами пещер и туннелей. На склонах полно орочье-гоблинских лагерей, обитатели которых жарят пищу на дровах, заготавливаемых в лесу, что активно не нравится мстительным дриадам, которые открутят голову любому незваному гостю... Неслабый потенциал для прокачки героя, верно? Mythic не собирается, как некоторые бородатые, зацикливаться на боевых навыках, и крафтинг в Warhammer Online расцветет пышным цветом; подумать только, караваны, груженые не только рудой, но и эксклюзивными бронированными гульфиками +5 ручной работы!

Главное — не сесть с размаху на попу. Скрестим же пальцы за наших знакомых из Mythic.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН, АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

Онлайн-шутеры: не щелкай затвором

World War II Online (июнь 2001 г.)

Небольшая по меркам MMOG, но «неукротимо», по уверениям разработчиков, растущая пользовательская база зовет эту игру World War II Online (www.battlegroundeurope.com). Место действия — Европа, время — 1939-1942 гг., на общей глобальной карте, расползшейся на десятки серверов, идет смертельный бой в воздухе, на воде и на суше. Самолеты, зенитные орудия, корабли (война на море скачивается отдельным паком), танки всех мастей, противотанковые орудия... Когда-то парни из Cornered Rat Software амбициозно звали World War II Online первым томом The Virtual Battlefield Series и планировали перевести на язык MMOFPS Корею, Вьетнам и... Но это было еще до того, как они попытались запустить свой «первый том».

WWIIOL заработала 6 июня 2001 г., в годовщину высадки в Нормандии. Легкое недопонимание между разработчиком и издателем, игнорирование писков придушенных NDA бета-тестеров и еще ряд факторов (вроде банкротства держателя серверов и господства беспросветного типа соединения «диалап 56к» на планете Земля) привели к катастрофе: кое-как игру удалось запустить лишь через полгода.

Главная идея MMOFPS заключается в том, что серверы существуют не как изолированные параллельные мирки (см. America's Army и Battlefield 2), а как некое единое игропространство. Кто-то играет на стратегической шкале: следит, как важные точки (Choke Points, Staging Points и Forward Bases) переходят из рук в руки, отвечает за распределение ресурсов (есть фабрики), за починку мостов и обслуживание техники. Кто-то на тактической: определяет характер миссий (общая атака, частная атака, частная оборона и общая оборона), ведет за собой, планирует удары с флангов... Ну а простые ребята прут с винтовкой, пистолетом-пулеметом или мешком взрывчатки наперевес.

Доминирование начинается на уровне Choke Points, продолжается в Staging Points — хорошо знакомыми нам точками респауна, а завершается в Forward Bases — узлами раздачи миссий. Сражаются немцы, британцы и, прости господи, французы. Странный выбор? Погодите, это еще не все! В игре НЕ УПОМИНАЮТСЯ неприятные вещи вроде национал-социалистической партии, гестапо и НИ РАЗУ не встречается свастика. Политкорректная Вторая мировая. С французами на правах одной из главных воюющих сторон. Ей-богу. Это, наверное, лучше, чем вооружать автоматами орков и эльфов, но...

Сторону менять можно, но раз уж завербовался в светлую, с неясными целями воюющую германскую армию, будь добр — отслужи положенное (несколько часов). Родине нужны пилоты, бортстрелки, саперы, радисты, командиры танков, капитаны крейсеров, наконец, офицеры комсостава. Генштаб формирует армии. Мелкие соединения более-менее независимы (в игре только вольноопределяющиеся), но все-таки должны подчиняться приказам Ставки и стратегической доктрине «ни шагу назад». Попасть в элитный отряд не так-то просто — легче основать собственных «Стервятников-головорезов лейтенанта Расжака». Готовое соединение надо зарегистрировать (доложить о его существовании командованию), его включат в состав той или иной армии — и понеслось.

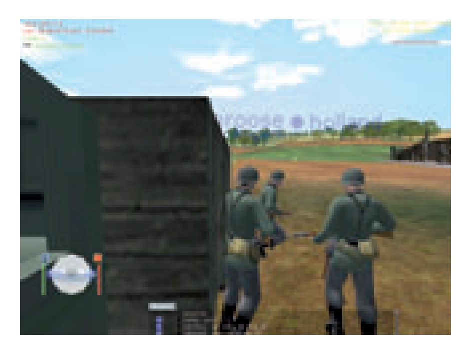
Повышают согласно хитрой системе подсчета заслуг (если убьют, звание останется). Сведения о повышениях и наградах, равно как и о потерях, о ситуации на фронтах и о боевом духе в тылах, публикуются в роскошно оформленном листке на официальном сайте игры. Совершенно секретные данные о производстве, мобилизации и маневрах — там же. Нужды в шпионах на политкорректной, открытой, белой войне нет никакой.

Блицкриг бушует на карте World War II Online с 2001 года. В 2006-м грозятся запустить североафриканскую кампанию — если получится продать новую коробку. Теперь игра парадоксально зовется Battleground Europe и всячески отбрехивается от стигматы «MMOFPS для лузеров»: всевозможные пиар-акции, девелопер с новым, с иголочки, издателем лучшие друзья, а, ха-ха, пятилетнее бета-тестирование было открытым. США, Россия, Италия и Япония — в грядущих аддонах.

PlanetSide (май 2003 г., в России — март 2006 г.)

Опять базы, опять ранжирование в бою, опять три воюющие стороны... Но на сей раз — в будущем, на далекой-далекой планете Оракис (в PlanetSide есть даже какой-то сюжет, о котором ни один пользователь не подозревает). На поле боя доставляют шаттлы и межпространственные ворота. В небе ревут ганшипы с эскортом.

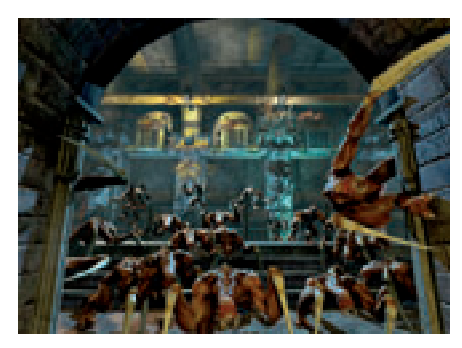
«Закончится ли когда-нибудь эта война? — Вряд ли. В любом случае столько не живут!» Как-то неловко рассуждать об успехах и неудачах PlanetSide (Verant/Sony Online Entertainment, http://planetside.station.sony.com) — по той простой причине, что на сегодня это единственный полноценно функционирующий MMOFPS. Тем не менее PlanetSide можно определенно занести в актив Sony: словно нарочно созданная в нарушение всех правил, эта игра, казалось бы, уже при рождении получила билет в никуда. Навскидку: стопроцентно человеческий контингент, невероятно мощная тактическая составляющая, чересчур, на первый взгляд, тяжеловесная система распределения опыта... Но — удалось. Да, в январе SOE предложила новобранцам PlanetSide двенадцать месяцев бесплатной иг-



■ **World War II Online. MMOFPS по Второй мировой должен, с одной стороны, быть «исторически аутентичным», а с другой — не напоминать о неприятных вещах. Это вам не тоталитарная антиутопия в далеком грядущем!**



■ **В январе с.г. издатель предложил новобранцам PlanetSide двенадцать месяцев бесплатной игры. Ты записался, товарищ?**



■ **Huxley. Неужели «Звездный десант»? Многоглазые, впрочем, атакуют весьма убедительно и изобретательно: один хитрюга притаился за углом, выставив в рекреацию костлявую антенну.**



■ **Huxley.** **Стоило ли использовать ТАКОЙ графический мотор, чтобы иметь возможность помещать в один кадр пять мутантов-близнецов? Кажется, у них даже угол поворота головы строго фиксирован — как у солдатиков-трансформеров на шарнирах.**

ры — но это скорее превентивный удар по стартующей в текущем году Huxley. И по большому счету историю PlanetSide можно рассматривать как самый удачный вариант адаптации FPS к онлайн-существованию. Кроме безусловной заслуги кропотливого отсева «лишних» деталей — практически создания эталона MMOFPS, — эта игра доказала, что система 24/7 работает только тогда, когда все эти часы не проходят для игрока впустую. Здесь PlanetSide на коне: наполнению игры может позавидовать иная РПГ, и действительно, противостояние членов злополучной экспедиционной миссии может длиться сколь угодно долго.

Huxley (лето 2006 г.)

Хаксли — это фамилия; Хаксли — это ученый и, вполне возможно, мессия; Хаксли — это создатель энергетически бесценных лунаритов. Лунариты — блестящая аллюзия любого, вообще говоря, конфликта: туманная завязка и суть, заранее объявленная цель всемирного противостояния, старт которого намечен на летние месяцы тревожного две тысячи шестого.

Компания Webzen, разработчик Huxley (www.webzengames.com/Game/Huxley), не скрывает, что в основу ее онлайн-соревнования положены нехитрые принципы Unreal Tournament: «Мы понимаем, что сейчас бороться с могучей PlanetSide нелегко». Схватки между наскоро образованными после планетарной катастрофы кланами Разумных и Других просты и незатейливы, их ритм вполне узнаваем... Но декларируемый козырь игры — прославленная ураганная динамика — хитро прячет за своей спиной самый, пожалуй, интересный и важный компонент: постапокалиптическая антиутопия (в зачине единым махом умерщвляется восемьдесят процентов землянаселения) предлагает очень любопытную систему развития персонажа. В самом начале игры происходит стандартная кастомизация — привычный и недолгий процесс, но вот потом... потом обещана растянутая и очень вкусная процедура тонкой настройки. Добываемые кровавым потом battle points придется расходовать очень бережно — возможность совершить инвестицию выпадает крайне редко, и выбор в каждом случае вовсе не очевиден; если же брать в расчет характер схваток, то битва за эти самые battle points и вовсе представляется основным занятием будущих жителей Huxley. Это — серьезный шаг в сторону от UT-канонов, и в случае успешного вживления стратегически-ролевого гена от игры можно ожидать впечатляющего старта. Настораживает одно: в случае с Huxley ставки слишком высоки, чтобы надеяться на свободное экспериментирование. Сервис Xbox Live (а игра разрабатывается и под Xbox 360) не переживет сокрушительной неудачи первого крупного проекта; Huxley не просто MMOFPS, это демонстрация потенциальным разработчикам сетевых возможностей новой консоли, и лицензирование третьего поколения Unreal-мотора это только подтверждает.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ, СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

Онлайн-стратегии: в поисках MMORTS-мессии

Созданы друг для друга

Стратегии и Сеть, кажется, близкие родственники. Шахматисты позапрошлого века обменивались запечатанными сургучом конвертами раз в неделю. Сегодня, в этот самый момент, на сайте Yahoo!Games (http://games.yahoo.com) проходит 12350 шахматных партий. Не нужно быть особым Ботвинником, чтобы зайти в Интернет и сыграть в одну из сотни онлайновых стратегических игр, начиная с домино и заканчивая WarCraft 3.

Но что делать, если вы хотите чего-то большего, нежели скоротечная интеллектуальная перепалка со случайным противником? Что, если вы созрели для серьезных, стабильных отношений и готовы к подвигам? Хочется завоевать Империю, пусть маленькую, но свою. Пусть в Сети, но чтобы никто не отнял. Увы, порадовать нечем. Если жанр MMORPG за прошедшее десятилетие вполне сформировался, приобрел финансовую независимость (и какую!) и продолжает динамично развиваться (некоторые уже позволяют себе говорить о смене MMORPG-поколений), то жанр онлайновых стратегий (и в частности MMORTS) находится в зачаточном состоянии.

Казалось бы, что тут сложного? Одиночную кампанию WarCraft 3 многие считают разминкой перед побоищами на battle.net. Добавьте функционирующий 27x7 полигон размером с планету, поделите желающих на Орду и Альянс — и готово! Остается только закрашивать синим и красным фломастером квадратики захваченных за день территорий и собирать с подписчиков дань. Но не все так просто.

В 2001 году Sony Online Entertainment была вынуждена вывести элитные части Verant Interactive с территории MMORTS, бросив на так и не захваченной территории массивный остов Sovereign. Дизайн игры менялся несколько раз — безуспешно! Эксперимент получился слишком дорогостоящим. После этого провала ни один мейджор больше не баловался с «массовыми стратегическими», предоставив это почетное право издателям третьего эшелона, любителям-энтузиастам и просто шарлатанам. Зайдите на сайт www.mmorts.com и запросите полный список игр; зрелище грустное — иных уж нет, а те далече. Между тем именно здесь и сейчас куется вероятное будущее стратегического жанра; крупные издатели и разработчики занимают выжидательную позицию: нет-нет да и заверещит на весь мир «эврика!» кто-нибудь из молодых да ранних.

Tactica Online (лето 2006 г.)

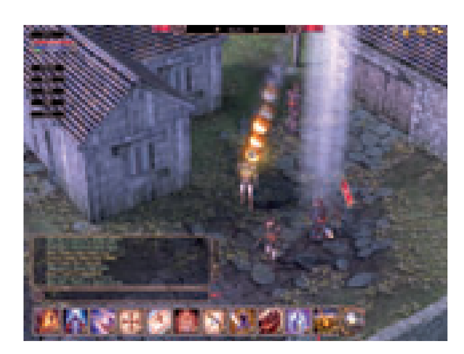
Свой забавный проект, весьма прямолинейно поименованный Tactica Online (www.tacticaonline.com), австралийская Imaginary Numbers отказывается называть MMOG, предлагая говорить просто: походовая стратегическая РПГ.

Да, в огромном живом мире, без всякого деления на серверы, одной большой семьей. Группы игроков (уровней нет, с опытом растут умения и возможности) уединяются в специально создаваемых зонах, где предаются походовым тактическим баталиям со всевозможными сказочными монстрами. Вдохновение юные авторы черпали в таких играх, как Fallout и Jagged Alliance, а также Silent Storm и Temple of Elemental Evil. Их настольная книга — «Имя розы», их настольные игры — Magic: The Gathering и набор коллекционных миниатюр Heroclix. Сложите все вместе, попытайтесь представить, что творится у ребят в голове, учтя, что живут они на обратной стороне планеты, и согласитесь — если не эти парни взорвут жанр стратегических MMOG, то кто? Игру обещают выпустить во второй половине 2006-го, но особенной уверенности в голосах разработчиков не чувствуется.

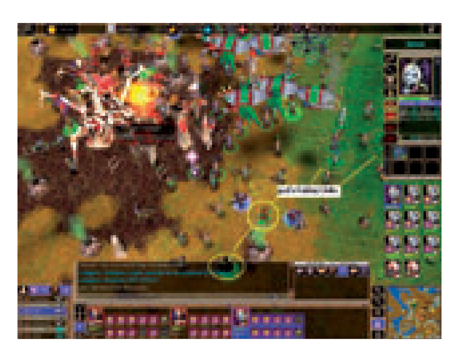
Society (2007 г.)

В 2007-м глубоко уважаемая нами Stardock (Galactic Civilizations 2) выпустит Society (www.societygame.com), первую в мире MMORTS, комбинирующую черты «ситибилдера» и позиционной стратегии в стиле Civilization. «Многие MMO используют игровую механику существующих одиночных или многопользовательских игр и пытаются поместить ее в условия persistent-мира, — пишут девелоперы в своем дневнике на сайте www.societygame.com. — Society, в отличие от них, может существовать исключительно в режиме онлайн».

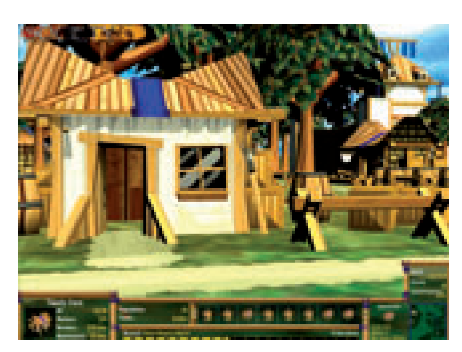
Может быть, это и есть рецепт успеха? Тот самый «мир» — это прямоугольная доска 150x200 клеток, в каждой из которых зеленеет провинция, трехмерный уровень из Settlers, Children of the Nile или Black & White 2. Всякий игрок получает по одной клетке-провинции, в которой развивает бешеную активность: строит дороги, фермы, магазины, школы, библиотеки, банки. Новые возможности — технологии или здания — появляются с той же скоростью, что и уровни в EverQuest или World of WarCraft, то есть постепенно и небольшими порциями. Большую часть времени игрок проводит попой кверху, копаясь в любимом провинциальном саду. Мы знаем: этим можно заниматься бесконечно. Пострадать от нападений недружественных соседей можно, но не сильно. Механика игры не позволяет потерять драгоценные провинции в одну ночь; кроме того, небольшие государства, состоящие из двух-трех территорий,



■ Австралийская Tactica Online подозрительно напоминает наш Silent Storm в сказочных декорациях, и, похоже, не случайно. Разработчики признались, что Nival-творение произвело на них неизгладимое впечатление. Как и Fallout с Jagged Alliance. Часы австралийских игроков отстают примерно на десять лет?



■ Ballerium слишком похож на StarCraft, чтобы оказаться настоящим MMORTS-мессией.



■ После бешеного успеха World of WarCraft дизайнеры всего мира рассматривают эту игру под микроскопом. Не избежали этого влияния и сотрудники Stardock — игрушечные текстуры их Society что-то сильно напоминают. В прочем же — совершенно другая, чрезвычайно многообещающая игра.

вообще нельзя захватить. Их правители могут целиком посвятить себя торговле или дипломатии. Игроков с имперскими амбициями, в свою очередь, ждет необъятное поле для завоеваний. Объединяясь, они создают Империи, женят виртуальных принцев на столь же виртуальных принцессах, заключают дипломатические пакты, ведут переговоры и помогают отключенным от Сети союзникам отбиваться от нападающих.

Stardock планирует сделать игру максимально независимой от платформы; Society, по замыслу авторов, должна запускаться на всем — от персонального компьютера до мобильного телефона и КПК, таким образом, Император сможет принимать ключевые решения прямо в метро. Открытая архитектура и всеобщая доступность (базовая версия Society будет бесплатной) должна подстегнуть самодеятельность: хотите добавить собственные модели, текстуры и даже интерфейсы? Пожалуйста! По давней традиции Stardock, в создании игры могут принять участие все желающие. Открытая бета-версия Society скоро появится на сайте — не пропустите...

На этом список претендентов не кончается. Кажется, весьма крепко стоят на ногах MMORTS Ballerium (www.ballerium.com) разработки Majorem и Dreamlords (www.dreamlords.com), находящаяся в производстве у Lockpick Entertainment. На скриншотах и на словах обе выглядят просто замечательно, но делать выводы слишком рано: покажите нам геймплей, парни! По слухам, очередной проект Fireglow, Stranger (www.stranger-game.com), также может свернуть в сторону MMO. А совсем недавно президент Sony Online Джон Смедли в интервью CNN сообщил, что компания скоро продемонстрирует широкой публике два новых проекта — MMOFPS в современных декорациях и... онлайновую стратегию. «Мы всегда искали ту самую правильную идею, но пока не смогли ее найти. Но мы будем на рынке онлайновых стратегий — это лишь вопрос времени».

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

Онлайн-симуляторы: шум пропеллеров и рев гипердвигателей

Пыль веков

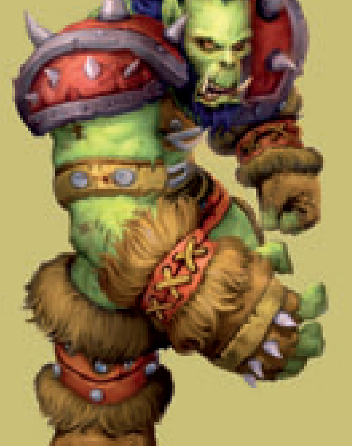
Сказать, что глобальных многопользовательских симуляторов в природе не существует, было бы преувеличением, только, к сожалению, совсем небольшим. И если жанр MMO-космосимов все-таки представлен (чуть-чуть) на нашей планете, то ортодоксальные симуляторы водятся лишь в самых укромных уголках, где снег не тает даже в июле. И поскольку настоящее этих почетных мумий является отсветом их прошлого, то именно в пыль веков нам и предстоит забраться.

Как ни трудно в это поверить, жанр компьютерных MMO-симуляторов зародился в конце восьмидесятых на «Макинтоше». Двигателем прогресса стала игра Air Warrior, вовсе не имеющая AI-соперников, зато предоставляющая уникальную возможность полноценно сражаться с невероятной толпой в четыре десятка живых пилотов, и это в 88-м году! Ветераны помнят, а остальные могут додумать, что AI в авиасимах того времени был практически в бессознательном состоянии, поэтому представляете, сколь выгодно смотрелась игра! К тому же авиасимы были тогда на подъеме...

Версия для IBM-совместимых не заставила себя ждать. Для того чтобы окунуться в волшебный безжалостный мир схваток с живым противником, достаточно было обладать «трешкой» и модемом на 2.400. Дистрибутив распространялся бесплатно (полчаса на модеме!), хотя за подписку надо было все-таки платить... MMO-симы потихоньку развивались: в середине-конце 90-х на смену хаотичным бойням пришли долгие полномасштабные войны, где для победы над противником надо было захватить все его аэродромы и прочие наземные объекты. Пилоты стали сбиваться в эскадрильи, что куда более эффективно в военном плане. Ведущие и ведомые, командиры, жесткая дисциплина, обучение и опека со стороны старших товарищей. В эти золотые времена лидером была, пожалуй, игра Warbirds. Позже от нее отпочковалась Aces High, после чего на полевой аэродром прилетел погостить тов. Microsoft со своим протеже Fighter Ace.

Эти музейные экспонаты перечислены здесь не зря: дело в том, что сегодня именно они и являются единственными MMO-симами. Из былых столпов не выжил только Air Warrior, в какой-то момент попавший под железное крыло EA, где и был задушен в 2000-м, в момент глобальной смены курса. Warbirds 2005 (www.totalsims.com) готовится обернуться свежей версией (W2006 находится в процессе бета-тестирования), да и Aces High (www.hitechcreations.com), давно брошенная Microsoft-родителями, по-

/ wtf?



Интервью с аборигеном

Что заставляет этих людей оставлять социум, который их же и вырастил, брить свои молодые головы наголо и пропадать в бесконечных просторах виртуальной реальности? Тем из вас, кто прошел курс краткой лингвистической переподготовки, предлагаем пообщаться с рейнджером-некромантом 20-го уровня Budda Amida (в миру Александр Каныгин).

Глава гильдии Spank the Buddha (STB), ее идеолог, почетный старейшина, самый молодой боец, казначей и просто единственный участник, восседал под шуршащим на ветру полигонами деревом бодхи и задумчиво чистил подошву дорогого сапога наконечником стрелы. Святые лики! Это его, рейнджера со стойкой тягой к некромантии Budda Amida, обладателя ручной рыси двадцатого уровня, не раз опробованного на зуб йети, драконами, подземными червями и пауками, писаки понукают стоять перед камерой с молотом на плече! WTF, в конце-то концов!.. Между тем окно чата, настороженно откашлявшись, заморгало беглым рукописным Courier New:

^N. Tretiakov^: omg that a lags, hi Budda
Budda Amida: hey! tut est kirilica vrode =)

^N. Tretiakov^: Точно. Сразу: чем вы тут вообще занимаетесь дни напролет, а? PvP? GuildVsGuild? Почему именно Guild Wars, кстати?

Budda Amida: Она напоминает игру в карты — плохая колода приведет к печальному концу. Занимаюсь самолюбованием, самоудовлетворением и вспахиванием палисадников собственных затаенных страстей, естественно. Высоченный дядька паладин, укутанный в золото и отрастивший харизму на 150 пунктов, это, согласитесь, не просто так, и все еще растет вширь и щеголяет уникальным тесаком. Если честно, развлечений хватает: торговля...

Korey and KO: SELLING ITEMS RUNS GOLD WEAPONS

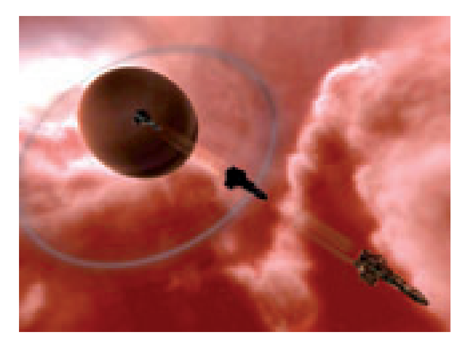
Budda Amida: ...изготовление всего любого, хотя это к WoW, там куют железки и смешивают магические коктейли. Я вот иногда праздно шатаюсь и осматриваю мир. Пешком, по



■ Снимите шляпы, перед вами легендарный Air Warrior во всей своей высокотехнологичной красе.



■ EVE Online. За этими пасторальными картинами скрывается весьма суровая и жесткая игра.



■ EVE Online. Тем, кому хочется попроще, лучше даже не пробовать, здесь не будут кормить с ложечки и водить под ручку.

прежнему принимает посетителей, сияя цифрой «2» на борту. В этих играх рады гостям: качайте «клиент» и пару недель летайте бесплатно!

Проблема перечисленных игр в том, что это исключительно инди-продукты. Современные симуляторы ушли очень далеко вперед по всем пунктам, и хотя MMO-симы пытаются максимально сократить технологическое и идеологическое отставание, этот бой им не выиграть. Отсюда исчезающе малое число игроков: десятки, изредка сотни. По нынешним MMO-меркам — ничто.

Несмотря на это, новые имена все же появляются. Рядом с Warbirds зародился танковый MMO-симулятор Armored Assault. Под нашим неусыпным взором уже который год постепенно развивается, находясь в стадии постоянного открытого бета-тестирования, совершенно бесплатный Targetware (www.targetware.net), на базе которого существует аж несколько MMO-симов на тему Первой и Второй мировых, а также войны в Корее.

А теперь давайте взглянем на звезды. В пору всеобщей MMO-лихорадки попытать счастья в глобальных космооперах решили аж три КИ-гранда: EA, 3DO и Microsoft. Ни у одного дело не заладилось, Earth & Beyond вместе с Jumpgate какое-то время влачили жалкое существование, после чего были закрыты. А вот Allegiance повторила судьбу Aces High: сперва была оставлена Microsoft, а затем подхвачена комьюнити, превратившим ее в бесплатный MMO-сим (www.freeallegiance.org), устаревший технологически и с очень небольшим числом игроков.

EVE Online (май 2003 г.)

В космическом королевстве все-таки случилась счастливая сказка про Золушку. Игра EVE Online (CCP Games, www.eve-online.com) вышла в открытый космос примерно три года назад, и этот продукт исландских разработчиков был встречен дружным вердиктом критиков: не жилец. Авторов не испугало ни это, ни микроскопическое число подписчиков. Они продолжали работать, постепенно набирая одну тысячу пользователей за другой. Полтора года назад смогли перевалить за 50, а нынче празднуют 100 тысяч, что для инди-проекта едва ли не рекорд.

Хотя EVE Online имеет почтенный возраст, благодаря постоянной доработке она выглядит просто отлично, а игровые правила за столь долгое время были серьезно отточены. «Живая» экономика, развитые социальные структуры, сбалансированный PvP (разрешен всюду, но в «безопасных секторах» полиция наводит порядок быстро и безжалостно), логичная система сохранения (платное клонирование персонажа с активацией клона после смерти; скиллы не теряются, хотя корабль с имуществом...). Но чем слушать чужие рассказы, лучше попробовать лично: добро пожаловать на www.eve-online.com — и в вашем распоряжении бесплатные две недели. А вот будущее MMO-космоса в целом пока туманно. Если не считать Star Trek Online, в котором будут не только корабли (что выводит его за рамки этой главки), то единственным крупным проектом ближайшего будущего можно назвать лишь Universal Combat Online от Дерека, простите, Смарта. Заманчивое, эх, будущее.

АШОТ.АХВЕРДЯН

/ wtf?

трясине, по болотам — туда, где это и не нужно. А на аренах у нас водятся «командиры». Сами кулаками не машут, но оперативно принимают решения и раздают ЦУ, как в «контре», «бэтлфилде» и пр. Девушек уже, как я понимаю, приметили? Бывает, скинут броню где-нибудь у фонтана и ну плескаться, танцевать, да бедрами...

^N. Tretiakov^: Так вот как вы время проводите, товарищ лучник! На real life хватает? Кстати, правда ли, что 80% онлайн-бойцов играют в компании друзей по этой самой life?

Budda Amida: Конечно. Играть или хотя бы изредка встречать на той стороне человека, которого знаешь «в лицо», приятнее и веселее. Полагаю, большинство гильдий и кланов знакомы в «реале» и регулярно тусуются на каких-нибудь тематических сходках. Летом наблюдал встречу какого-то WoW-клана у себя во дворе: маги и лучники восстанавливали HP, сидя на скамейках, держали на коленях гладкополигональных эльфиек с гномихами, хлестали эль из пластиковой тары и общались на тему «мой дамаг с мобов отхеливала Ленка с полпинка». Арго, слова не выкинешь! Тут же обсуждались какие-то аддоны, секреты, тонкости, сервера.

^N. Tretiakov^: Значит, это они самые махровые PKiller'ы? Правду говорят о наших соотечественниках?

Budda Amida: В Guild Wars, имейте в виду, PKill узаконен, разрешен, приветствуется. На специальных аренах. А убить товарища по команде теоретически можно, скажем, «повесив» на него, отравленного и теряющего здоровье, собственный урон *(задумчиво перебирает колоду карт-проклятий)*.

HellR1ser: Russkie tuta est?

VinT: Пално сам аткуда

Budda Amida: Соотечественники куда сильнее раздражают тотальной непосредственностью: отбрыкаться от предложений «давай к нам в гилду», «айда я тебя прокачаю» или «нам срочно нужен лучник, только оставь зверя в городе» почти невозможно. Но попасть в группу странных людей, что растекаются в разные стороны с криками «все за мной!», натыкаются на монстров, ведут их к команде, умирают и засоряют чат призывами «wtf? res me!!!» можно и с американцами, и с нашими, и с немцами.

^N. Tretiakov^: А сами, ученый вы наш, злоупотребляете ли выражениями вроде lol, tnx или их кириллическими аналогами? Или все же TeamSpeak?

Budda Amida: Третий месяц обещаю купить себе хорошую гарнитуру, но пока сами видите. Общий чат и кошмарные монограммы. Договариваться подчас необходимо, а на язык Байрона нет ни времени, ни нервов.

^N. Tretiakov^: И какие же у вас теперь карьерные цели, после достижения финального уровня?

Budda Amida: Сменить рысь на ядовитого паука, брать деньги с ньюбисов, заводить в пустыню и бросать там. Кхм. Собрать идеально беспроигрышную колоду скиллов, если серьезно. *(Отходит к каменной лестнице.)* Levels 5-8, i can show u wonderful place, only 450 gold.

записал
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Онлайн-нечто: пределы и красные фонари

Не угодно ли чаю?

Все MMOG процентов на восемьдесят состоят из общения (на пятнадцать — из амбиций; а еще на пять — из мстительных обид). Тем не менее социальными MMOG называются не «я приложу тебя по тыкве своим большим молотом», а «не угодно ли чаю, мисс Флаффи?». Мейджоры к социальным MMOG относятся с подозрением: среднестатистическому молотобойцу в них скучно. Насилия ведь нет. Сексом ювенильная публика заинтересовалась бы, но — штрафы, иски, федеральная тюрьма... Черная магия, BDSM и выборы мэра в одной игре? Вы с ума сошли!

Second Life (2003 г.)

Идеологи первых тестовых MUSH-игр (multi-user shared hallucination) и мечтать не могли о таком проекте; обленившихся и оскотинившихся потребителей онлайновых развлечений приходится сгонять сюда кнутом и обещанием реального заработка.

Second Life (Linden Labs, www.secondlife.com), вторая после There (родом из 1998-го, www.there.com) крупномасштабная попытка построить счастливое завтра в условиях отдельного взятого интернет-сервера, держится на плаву уже третий год и, судя по всему, держится уверенно. Отнять у игрока палицу +10 Arcane Spell damage, разжать его скрюченные судорогой пальцы на шее давно мертвого целинного страуса 18 уровня, раз и навсегда избавить от беличьих бегов в колесе ради очередного уровня ради... ради чего? Ради бессмысленной болтовни и позерства, возможности самовыражения, виртуальных друзей, виртуальных же веселых праздников и совместного творчества.

Принято считать, что у Second Life нет цели; на самом деле цель в этой игре каждый придумывает себе сам. Пользователь платит десять долларов за входной билет и создает персонажа. Процесс может занять недели, потому что в редакторе более двухсот настроек, включая размер ноги. Открытая архитектура позволяет не особенно стесняться при выборе виртуального образа, именно этим Second Life привлекает фриков и изращенцев всех мастей. Так, только здесь можно встретить полутысячную группу людей, которые исключительно по ошибке не родились в теле представителя семейства кошачьих. «Вторая жизнь» позволяет исправить этот досадный недостаток. Если вы с детства мечтали быть роботом-трансформером — в Second Life вы найдете понимание и поддержку.

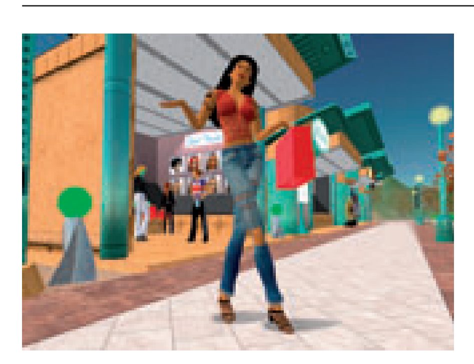
Представлять Second Life эдаким интернет-чатом в посредственном 3D не совсем верно. На страже физической достоверности мира стоит Havoc, а творчески настроенным индивидуумам предлагается 3D-редактор, позволяющий создавать собственные сущности, и специальный язык программирования Linden Scripting Language, с помощью которого сотворенный вами кусок цифрового мира можно привести в движение.

Как и в любом пионерском лагере, скучать в Second Life не приходится: «мероприятия» проводятся сплошным потоком, только успевай участвовать. К примеру, в рамках акции Katrina Relief активисты воссоздали уничтоженные стихией районы Нью-Орлеана и собрали свыше трех тысяч долларов в поддержку пострадавших. Больше половины игроконтента создано самими игроками — владельцы предоставляют место, интерфейсы и... торгуют виртуальной землей. В отличие от реальных площадей, здесь всегда найдется территория под застройку очередного тематического парка развлечений. К ежемесячной ренте в $9.95 владельцу недвижимости придется прибавить арендную плату, однако расходы можно окупить — игровая валюта обменивается на реальные доллары, и, по утверждениям авторов, стотысячная аудитория Second Life оборачивает в неделю около $500000.

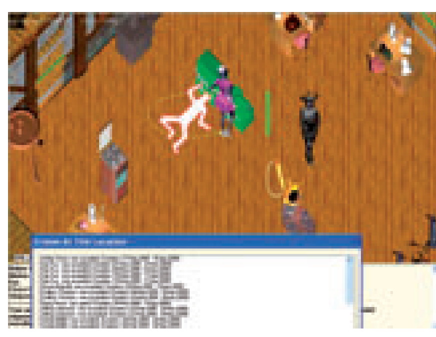
Впрочем, чтобы создавать и оживлять новые сущности, нужно время, желание и способности — большинство из нас не имеют ни того, ни другого, ни третьего. Известны случаи, когда люди приобретали в центре города участки, устанавливали на них объекты мерзейшего вида и затем вымогали у горожан деньги. На десять творческих, деятельных обитателей приходится тысяча ротозеев, которая зарабатывает сущие гроши, просиживая виртуальные задницы на специальных camping chairs и обмывая кости местным знаменитостям. По слухам, в Second Life можно встретить координатора Фонда электронных рубежей и автора романа «В полной жопе в Волшебном Королевстве» Кори Доктороу и ведущего аналитика Пентагона Томаса Барнетта. Разумеется, в облике кошки.

Sociolotron (2003 г.)

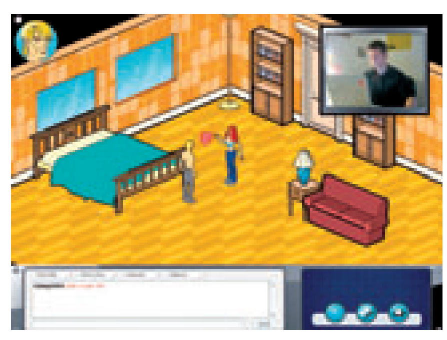
Sociolotron (Sociolotronics, http://sociolotron.amerabyte.com) — самая девиантная из социальных MMOG. By far, как говорят англоязычные. Жесткач, как говорят у нас. Строго до (то есть после) 21 года. Никто из знаменитостей добровольно не признается, что играет в ТАКОЕ по цене четыре у.е. в месяц. При всей извращенности игру отличают эффективные механизмы социальной саморегуляции. Невидимая рука; чья? — создателей, очевидно. Делать можно все — прямо на улице, с мутными брызгами во все стороны. Однако если это произошло без согласия противоположной стороны, на жертве неминуемо останется ДНК, по следам которой пойдут профессиональные детективы с высокими садистскими скиллами. У преступника выпытают предварительное признание, и тот предстанет перед судьей, выбранным жителями постапокалиптического Челси или Вест-Хэма.



■ Если на покупки в настоящих бутиках нет времени и денег — заведите акаунт в Second Life. Местные шмотки стоят существенно дешевле, а радости от шопинга ничуть не меньше. Проверено.



■ Сыщик принюхивается к ДНК. Да, в Sociolotron много насилия, от которого не спасает даже грозное имя вроде Mr Blood Death.



■ В пиковые моменты Naughty America веб-камеры, наверное, будут отключаться. Впрочем, с чего бы это?

Если не удастся подкупить присяжных, придется гнить в тюрьме, пытаясь время от времени притирить результаты труда от надзирателей, — игровой процесс не останавливается на время заключения.

Вся ответственность на самом игроке; мы только постарались обеспечить максимальный реализм, сообщают никого не банящие авторы и не обманывают: заразившиеся дурными болезнями или сексуально эксплуатируемые должны выпутываться сами. В любом случае смерть неизбежна. Она настигнет персонажа в семьдесят внутриигровых лет, и, если игрок вовремя не задумался о наследнике (избежавший аборта новорожденный лежит в инкубаторе до двадцати одного локального года и идет в университет — «качаться»), протагонисту прямая дорога в ад — изолированный, но похожий на Лондон район игры, в котором расположен Bank of Satan. В аду живут и мотыжат полезные ископаемые и плохиши, которым поклоняются участники суккубофильского культа, и кибальчиши, которым иногда удается сбегать в Лондон за soul points блудниц и прочей многогрешной публики. Да, в этой игре профессиональное прелюбодеяние — просто скилл, наряду с dominance и submission. Вызванные высокоуровневыми культистами на обычный план существования могут вырываться из-под контроля и некоторое время жить в обличье вампиров (скучно попивая кровушку) или суккубов (черпая силы в растлении местного населения).

Накатывающая sexual urge, эволюционирующая от общих к очень конкретным формам и формирующая пристрастия, отзывается даже в сражениях с монстрами. Мазохисты способны перенести большее количество damage, эксгибиционисты высокого уровня напрочь отвлекают нападающих своими коленцами. Прежде всего это серьезная игра — десятки тысяч легкомысленных секс-туристов в поисках развлечений стали легкой добычей нескольких тысяч постоянных обитателей Sociolotron.

Naughty America (весна 2006 г.)
Spend the Night (середина 2006 г.)

Учитывая количество тех, для кого Second Life пресна, а Sociolotron недостаточно прямолинейна, социальные MMOG в обозримом будущем намерены прирастать симуляторами... эээ... отношений. Дивный новый мир Naughty America (Safe Escape Studio, www.naughtyamericathegame.com), как и положено тоталитарной дистопии, однообразен: сплошные бутики, ринопластические клиники и ночные клубы. В этих заведениях игроки, натянув на себя типовые личины «Памела Андерсон», «Пи Дидди», «Японская школьница» или «яппи Патрик Бэйтмен», обмениваются взглядами, устанавливают контакт, а затем отправляются на набережную или в downtown, где предусмотрено много темных аллей им. И.А.Б. Однако в нумера никто не пойдет — у игроков будет собственная недвижимость для пачканья во время вечеринок и кропотливого украшения в перерывах. И, конечно же, sex mode с вариациями, к которому авторы ничтоже сумняшеся намерены прикрутить webcam option (что?!).

Spend the Night (Republic, www.spendthenight.com) позиционируется как игра, которой не побрезгуют женщины; в связи с этим предусмотрена голосовая связь (смело!). Основания для оптимизма? Во-первых, невнятное бормотание о том, что прекрасная половина не против онлайнового эротизма тогда, когда он предполагает участие помимо рассматривания (гм). Во-вторых, такова структура игры: подцепив друг друга в общей области, игроки направляются в уникальную зону, сгенерированную только для них (двоих?): лунная дорожка на воде, романтические руины, шампанское и сэндвичи с курицей. Get to life, people! В смысле to Second Life. Романтическое (включая эротическое) — все равно часть социального, а в сложности жизни SL вряд ли будет превзойдена в ближайшие годы. Где еще онлайн-браки впоследствии дублируются в реальной жизни и вдобавок освещаются внутриигровой прессой?

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ, НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Трудности перевода

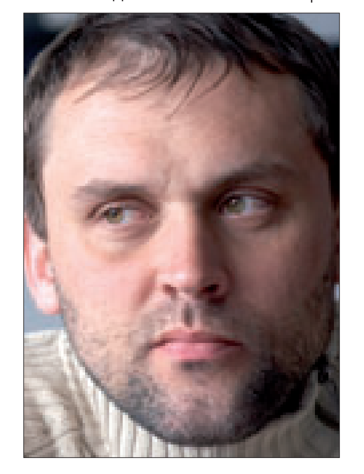
На заре перестройки онлайновые РПГ относились к категории элитарных развлечений, достать их официальным путем было невозможно. Все через знакомых; полукриминальная эпопея с пластиковыми картами, борьба с ветряными мельницами аналоговых АТС... Несколько сотен игроков на многомиллионную страну — они знали друг друга по именам. Сегодня разноцветные упаковки с наркотическим MMORPG-дурманом свободно продаются в магазинах, однако массового спроса на них нет. В компании «Акелла» считают, что это временно.

В 2003-м «Медиахауз» привез в Россию MMORPG-звезду из первой тройки — Anarchy Online, находящуюся к тому времени на закате. Документация на русском и доступные карты оплаты — это был первый шаг к цивилизованному рынку онлайн-игр. С тех пор многое изменилось. Выделенный Интернет перестал быть роскошью. Пластиковые карты выдаются в супермаркетах вместо сдачи. На полках магазинов плотными рядами стоят Final Fantasy XII, World of WarCraft и Guild Wars. Неизменным остается одно: миллионнодолларовые звезды первой величины отказываются общаться с игроками на языке Бонч-Бруевича и Кржижановского. Почему? — Рынок неинтересен.

■ Дмитрий Архипов, вице-президент «Акеллы» по разработкам и развитию.

Весной 2006-го случится страшное. Одна из самых популярных и, бесспорно, самая красивая многопользовательская игра левее Гринвича, EverQuest 2 откроет свои сервера на территории, оккупированной шестой частью суши. Благодаря EQ целое поколение американских детей видело своих родителей только со спины; вскоре герои этой игры заговорят с нами по-русски, а каждый желающий, исправно выплачивая по 249 руб. в месяц, сможет остаться в BP навсегда. Исполинская глыба русскоязычного EverQuest 2 (15 мегабайтов текста, 90 часов живой речи) покрыта плотным слоем строительных лесов: локализация идет день и ночь, в две смены.

Момент истины все ближе. Готовы ли «донт спик инглес» игроки сотнями тысяч вставать под знамена локализованного блокбастера первой величины или им вполне достаточно «Сферы», Combats.ru и пиратских шардов второй «линейки»?



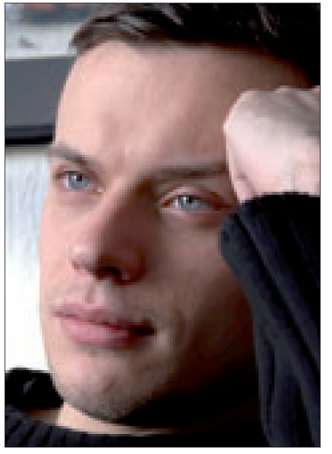
■ Антон Чернов, руководитель отдела локализаций и QA.

В разговоре участвуют: Дмитрий Архипов, вице-президент «Акеллы» по разработкам и развитию, Антон Чернов, руководитель отдела локализаций и QA, Александр Маланкин, технический руководитель Akella Online, и Денис Шелочков, комьюнити-менеджер с годичным стажем в EQ2.

Три почему

.EXE: Дмитрий, кажется, вы сами играете в MMORPG. Этот проект — результат вашего личного интереса?

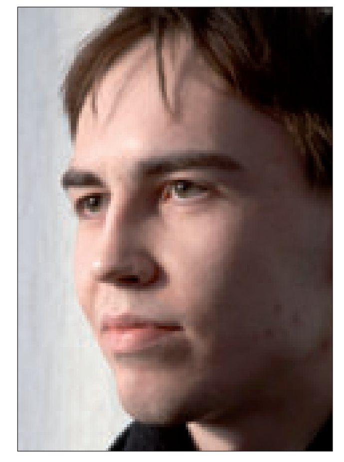
Дмитрий Архипов: «Акелла» вообще начала заниматься играми, потому что любила их. Для меня же знакомство с онлайновыми РПГ началось с Final Fantasy XI, в которую я играл несколько лет. Как результат — мы начали издавать ее в России. Если честно, я считаю, что деньги нужно делать на личных увлечениях. Только сочетая полезное с приятным.



■ Александр Маланкин, технический руководитель Akella Online.

Посмотрите, что происходит: во всем мире, особенно в Азии, MMOG стали большим бизнесом. Второй по величине капитал в Китае был сделан как раз на онлайновых играх: человек привез из Кореи Mu Online и заработал на ней первый миллиард. Не на торговле нефтью, газом, родиной — на MMOG! Та же тяга к онлайну у японцев. Ну а мы? — Наполовину азиаты. Поэтому надеюсь, что приход онлайн-игры AAA-класса в Россию поднимет здесь революцию.

По данным одного из крупнейших отечественных интернет-провайдеров, около полутора миллионов наших соотечественников интересуются MMOG. В основном это казуальные веб-ориентированные «Бойцовские клубы» и пр. Маленькие доморощенные творения, результат бедности рынка — издателям просто нечего предложить игрокам. Спрос есть, и большой, нет предложения! Наше партнерство с Sony Online Entertainment, выпуск онлайн-шутера PlanetSide, а затем EverQuest 2 — это попытка переломить ситуацию.



■ Денис Шелочков, комьюнити-менеджер.

.EXE: Почему вы отказались от идеи выпускать MMORPG самостоятельно и даже в проекте «Корсары

Онлайн» участвуете только в качестве соразработчика?

Дмитрий Архипов: Потому что игрокам нужны ХОРОШИЕ MMOG. В отличие от обычных КИ, коих можно купить целую авоську, попробовать и выбросить, в онлайн-игры играют месяцами, годами — увлечь на столь долгий срок смогут только качественные, регулярно обновляемые вещи. Поэтому-то мы и не решились идти в этот бизнес сольно. Слишком высок порог у этого входа: мы можем потратить 2-3-4 года на разработку и если не попадем в первую десятку — шансов на коммерческий успех не останется. Поэтому... пусть разработкой MMORPG занимаются профессионалы, а мы пока поучимся.

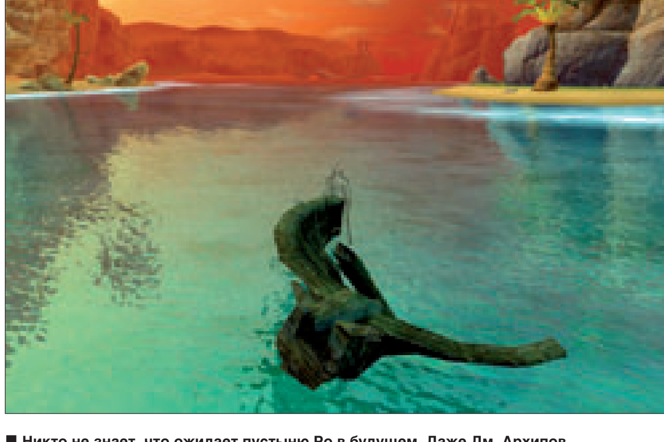
.EXE: Почему именно EverQuest 2?

Дмитрий Архипов: Когда речь идет о проектах такого уровня, договориться с правообладателями очень сложно, особенно если вы из России. Игропром все еще смотрит на нас как на страну третьего мира. Постепенно это уходит, но процесс, увы, долог. Словом, отношение к нам «по остаточному принципу» пока остается: «Минуточку, мы сейчас разберемся с клиентами, а потом с вами поговорим». Первая реакция на нас была такой: «Вы из России? Ух ты!».

И здесь надо отдать должное SOE. Эта компания, в отличие от других MMOG-издателей, которые варятся исключительно в собственном игровом котле, является подразделением Sony Pictures. Sony ведет бизнес в России давно и понимает перспективы нашего рынка. И интересы встретились! К слову, выбор был сделан далеко не сразу. Компания провела тендер на право быть официальным партнером Sony Online, и мы его честно выиграли.



■ Объединившись в группу, искусные волшебники способны согреть вашу душу приятными беседами о первородной магии различных стихий. И не только вашу.



■ Никто не знает, что ожидает пустыню Ро в будущем. Даже Дм. Архипов.

Битва с падежом

.EXE: Что вы ощутили, когда вам поручили эту неслабую задачку — «локализовать EverQuest 2»?

Антон Чернов: Сначала были только разговоры. «Сейчас, сейчас мы заключим договор, сейчас начнем переводить...» Как было готовиться — непонятно, тем более что договор с Sony — это документ, который можно подписывать годами. И не подписать в итоге. Но нам удалось. И мы сразу решили: переводчики, литературные и игровые редакторы должны быть лучшими. Начался кропотливый отбор. До заключения договора с Sony нельзя было писать, что нам нужны такие-то и такие-то люди для перевода самой большой MOORPG в мире. А после — уже не было времени, нужно было садиться и переводить.

Для старта были необходимы хотя бы двое высококвалифицированных переводчиков, которые из всего этого 15-мегабайтного собрания сочинений выделили бы и перевели глоссарий. Сначала в глоссарий помещались все фразы, повторявшиеся больше двух раз. Потом все как-то выкристаллизовалось, и сейчас словарь содержит 75000 позиций, все сущности игры: монстры, оружие, локации, заклинания и т.д. Этот процесс длился несколько месяцев, и все очень сильно нервничали: когда же мы наконец начнем переводить текст?.. Игровые редакторы — люди с шестилетним опытом EQ-игры, настоящие ветераны! Они неплохо знают русский, неплохо английский, но EverQuest знают лучше всего на свете. Без них сделать что-либо было вообще невозможно. Конфликты? Ничего особенного. Конечно, игровые редакторы и переводчики постоянно воюют между собой, ведь каждая из 75000 позиций глоссария — повод для споров. «Он художник, он так видит!» Однако пока удается решать все вопросы в рабочем порядке.

.EXE: Что в этой работе самое сложное?

Антон Чернов: Очень сложно было переводить описания предметов со всеми их префиксами и суффиксами. Если перевести все это на русский и произнести вместе — получится жуть, так не говорят, хотя на английском это звучит очень даже пристойно. Если запустить этот процесс, могут родиться перлы вроде: «безупречно заклятые стальные кольчужные поножи» (pristine imbued steel chainmail leggings), «рунические загадочные кожаные сапоги» (runed mystical leather boots), «цеп пламенных намерений» (flail of fiery intent) и даже «большой шлем-грелка» (great helm of grelk). Такие артефакты отстреливаются на подлете.

Но самое-самое это, конечно, интерфейс — там огромное количество переменных. У Sony первоначально существовали иллюзии относительно возможности привития русской грамматики к их движку, но нам, слава богу, удалось убедить их, что в русском исключений больше, чем правил, и компромиссы неизбежны. Русская грамматика уронила тестовый сервер Sony Online — и они отступили. Что делать с именами, до сих пор загадка. То ли Sony специально для нас реализует ввод имени персонажа во всех шести падежах, то ли мы будем использовать коммерческие пакеты, которые будут склонять имена автоматически. Еще не решили.

Также было очень непросто подобрать в команду нужных людей. «Чистые гуманитарии» не годились. Переводчики с филфака МГУ с прекрасным знанием языка технически не способны работать с такой массой текста. Отключить эмоции и методично проверять сотни рефренов... Многие не

справились — мы проверяли их результаты специальной программой, количество брака зашкаливало. По сути, весь текст переводился одновременно, и в этом случае невозможно увидеть «прогресс-бар», в силу чего 60 строчек путем мультиплицирования могут превратиться в 1200... Мы пытались работать в три смены, но получилось только в две. Не потому, что люди отказывались работать в глухую ночь — просто мы не смогли найти третьего человека требуемой квалификации. Были энтузиасты, но если на выходе много брака — перевод не засчитывается, и работа откатывается назад. То есть человек все равно получал гонорар, но сам факт неудачи действовал так удручающе, что некоторые просто ломались.

Кроме текста, будет 90 часов звука, за которые мы возьмемся после завершения перевода. Это очень много! Все три части «Властелина колец» — лишь девять часов. А здесь девяносто часов непрерывной говорильни. В Sony Online нас спросили, не планируем ли мы использовать при озвучании звезд — чтобы привлечь к игре дополнительное внимание? Мы крепко задумались. Думаем до сих пор!

.EXE: Кто проверяет работу переводчиков и редакторов?

Антон Чернов: Мы используем внутреннюю команду тестеров, их 12 человек — ребята сидят рядом с переводчиками и «с колес» проверяют новые зоны и квесты. Вскоре мы запускаем внешнее бета-тестирование, а это еще около 70-80 человек — они будут работать под контролем внутренних тестеров. Переводчиков посадили рядом с тестерами не зря — очень часто перевод кажется идеальным, но в устах реального персонажа, в реальной игровой ситуации обращается в чудовищный бред. Приходится править.

Гадание на OLAP-кубе

.EXE: Нас всегда волновал вопрос: что такое онлайновая игра изнутри? Чан с мировым супом, как в рассказе Лема? Как выглядят GM'ы? Это «Мастера Игры» или просто «игровые мастера»? Кто следит за происходящим в онлайн-вселенной? Кто имеет право привести в движение Рычаги Баланса? Кто пристально всматривается в сияющий OLAP-куб и гомерически хохочет?

Александр Маланкин: Боюсь разочаровать, но Sony не использует чаны и кубы. Российский EverQuest — это девять стоек, в которых находится двести пятьдесят серверов. 250 машин способны поддерживать жизнедеятельность четырех копий игровой вселенной: три мира будут открыты для игроков, четвертый мы будем использовать для тестирования патчей. На сумму, необходимую для закупки такого комплекса, можно приобрести небольшой, но заметный кусочек авианесущего крейсера. Посчитайте сами: один сервер стоит 3 тысячи долларов. Умножаем, добавляем сетевое оборудование — и до свидания, миллион. Трафик? Три мегабайта в час на пользователя. Если абонентов десять тысяч — примерно половина терабайта в сутки.

.EXE: Очередей не будет? Сколько людей выдерживает один мир?

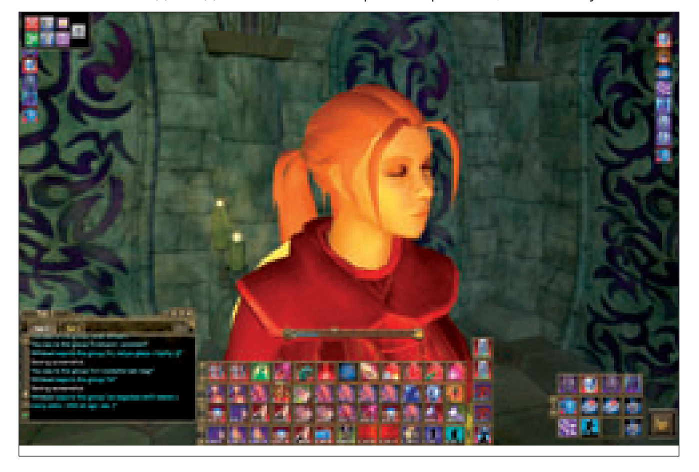
Александр Маланкин: В EQ2 понятие очередей отсутствует, так как система начинает клонировать перегруженные зоны. При входе в такую зону игра спрашивает у игрока, в какую именно из Антоник он планирует попасть: в первую, вторую или, может быть, третью? По нашим оценкам, один мир вполне выдержит около 20000 подписчиков, от 5000 до 10000 из которых смогут одновременно онлайн-присутствовать.

.EXE: Как выглядит софт для GM? Есть человек, который приходит утром на работу, включает компьютер и начинает помогать людям: творит чудеса, мирит поссорившихся, показывает дорогу заблудившимся, наказывает провинившихся?

Александр Маланкин: Есть такой человек! И не один. На американских серверах в каждом мире постоянно дежурят несколько гейм-мастеров. GM могут вселяться в любых персонажей и отыгрывать какое-то особенное поведение. Другими словами, заниматься «анимацией»: управляемые скриптом монстры не всегда ведут себя адекватно, человек справляется значительно лучше, поэтому, когда проводятся специальные внутриигровые акции, монстрами-участниками обычно управляют GM'ы.

Клиентское ПО GM мало чем отличается от «клиента» обычного игрока: всего лишь чуть больше команд. К слову, у мастеров тоже есть уровни: на низшей ступени сотрудник может лишь вытаскивать застрявших персонажей, а высший уровень позволяет абсолютно все: призывать любые предметы и любых существ, любые суммы денег, выполнять за игроков любые квесты. Это огромная власть, поэтому Sony очень осторожно подходит к выбору высокоуровневых GM и крайне консервативно относится к любым изменениям в расстановке сил в игровом мире. К примеру, когда Дмитрий Архипов попросил Sony Online в качестве исключения присвоить его паладину 30-го уровня 50-й, то получил следующий ответ: «Без проблем, но только на тестовом сервере».

.EXE: EQ2 — одна из самых красивых MMOG. Когда мы бродили по подземельям бета-версии, то не уставали удивляться требовательности игры к системным ресурсам. Пришлось тайно вынести из редакции еще один гигабайт памяти, чтобы



■ Отдых в одной из комнат Nektulos Castle во время длительного похода: кто-то болтает, кто-то медитирует, кто-то выбежал за очередной кружкой горячего кофе.



■ Иллюзионисты в действии — феерическое шоу для игроков и тяжелое время для монстров.

закончить квест в sewers. За полтора года что-нибудь изменилось?

Александр Маланкин: Разумеется, ошибки с memory leak исправлены. Насчет системных требований скажу так: на сегодня нет ПК, на котором EQ2 смог бы работать при максимальных графических настройках. Графический движок имеет солидный запас на будущее. Уже сейчас на большинстве игровых машин можно смело ставить high detail — и будет очень красиво. Но с каждым годом игра будет выглядеть все более детализированной. Память? EQ2 хорошо чувствует себя на 1 гигабайте, для абсолютного комфорта понадобятся 1,5 Гбайт — больше игра физически переварить не способна.

Любить по-русски

.EXE: В отличие от обычной КИ, MMOG — это живой организм, адаптирующийся к среде обитания. Как EQ2 эволюционировал в течение этих полутора лет?

Денис Шелочков: В момент рождения игра была сильно упрощена, чтобы привлечь игровую аудиторию. Поклонники оригинального EQ пришли в EQ2, прокачали своих героев до 30 уровня и ушли обратно — игра показалась им слишком простой, в ней не было PvP и других привычных жизненных неурядиц. С тех пор SOE последовательно добавляет в игру новые возможности, но при этом не делает EverQuest 2 сложнее. Игра становится все более доступной, но не в смысле простоты геймлея, а в смысле пользовательского удобства. Так, за своей «душой» теперь не нужно возвращаться на место гибели — раньше это было очень трудно без «невидимости» или помощи высокоуровневых игроков. Крафтинг убыстряется, отпадает необходимость в использовании электронных костылей «ботов». Механические, рутинные операции сокращаются, остается только то, что действительно интересно.

В предпоследнем крупном апдейте (Live Update 19) группы мобов получили высочайшее разрешение пользоваться своими возможностями на полную катушку. Раньше поведение и уровень допустимых разрушений жестко регламентировались — чтобы, не дай бог, не поставить группу приключенцев в неудобную, неожиданную ситуацию. Но сражаться было скучно; а теперь вражеский маг может наносить урон, соответствующий своим реальным возможностям: скажем, маг 52 уровня вполне может обрушить на вас 5000 очков damage вместо 1000. Согласитесь, это бодрит, заставляет думать. 21 февраля вышел очередной коммерческий аддон Kingdom of Sky, а вместе с ним Live Update 20, в котором наконец-то появился режим «игрок против игрока» (PvP).

.EXE: Вы играли в обе версии (английскую и русскую) и наверняка наблюдаете за реакцией тестеров. Насколько меняется ощущение от игры, которая говорит с тобой на одном языке?

Денис Шелочков: Увы, обычно игроки не читают описания квестов, в 99 случаев из 100 достаточно несколько раз щелкнуть мышкой на первом варианте ответа — и можно скакать на выполнение задания. Суть большинства заданий осталось той же: «иди туда-то, убей того-то». Интересный эффект: читая описание на русском, начинаешь интересоваться причинами и следствиями, включаешься в историю и уже не в такой степени чувствуешь себя машиной для убийства NPC. Кроме того, в русскоязычном окружении можно наконец-то ПОПРОБОВАТЬ то, что, собственно, и называется «role playing»: отказаться от вечной роли туповатого огра по кличке «Моя пошла бить». Мы на это очень рассчитываем. Русские игроки известны на западных серверах исключительной изворотливостью и жестокостью. Мы считаем, это все от плохого знания английского. Не имея возможности поговорить, нашим остается только убивать или фармить...



■ Джин, появившийся из бутылки, очень быстро заставит игрока пожалеть о содеянном.



■ Глупая кукла-переросток неуклюже топает по рельсам, не подозревая о том, что ее ждет за поворотом.

.EXE: Невероятно трогательная история: сволочи PvP-серверов становятся на путь истинного role playing и начинают изъясняться на староэльфийском наречии! Похоже на сказку, но как хочется ей верить... Русский язык... эээ... очень богат. Как вы намерены с этим бороться?

Денис Шелочков: В EQ2 есть фильтр, который отстрелит из открытых каналов все хотя бы близко похожее на брань, а те, кому удастся его обмануть, будут иметь счастье общаться с игровым мастером — петиции и логи в русском EverQuest никто не отменял. К слову, в закрытых каналах (группы или гильдии) фильтр можно отключить.

.EXE: На всякий случай: не собираетесь ли вы вносить в EQ2 «национальную специфику»?

Денис Шелочков: У Sony есть очень удобный инструментарий, который позволяет создавать специальные мероприятия и новые квесты. Мы думали о том, чтобы организовать некий праздник для игроков с участием Кощея Бессмертного и Бабы Яги, но решили не торопиться. В любом случае это довольно трудоемко, да и стоит ли трогать и без того качественный контент? Может быть, позже, когда все устаканится...

беседу вел
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ
фото
НАТАЛЬИ.ТАЗБАШ

ДАЛЕЕ В РУБРИКЕ

.NEWGAME / Hard
Немцы на Подкаменной Тунгуске, южноафриканец на «Ламборгини», чех на кокаине. Все смешалось в игропроме

100 Secret Files: Tunguska: путевка в Сибирь как путевка в жизнь

104 GTR 2: и ты «Мазерати»?! А также «Ниссан», BMW M3 и все-все-все

106 El Matador: коррида по-колумбийски: славный Виктор Корбет против наркобаронов

ведущий рубрики
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

/ аддоны & сиквелы

Весенняя поросль

Выход аддона — явление рядовое, и Valve (www.valvesoftware.com) это не устраивает. Сначала Half-Life 2: Aftermath переименовали в HL2: Episode One (приключения д-ра Фримена — очевидно, пилотный эпизод), затем ответственными лицами были сделаны намеки на Episode Two и т.д., каковые будут выдаваться на манер левелордовских SiN Episodes (порционно) и раскрывать в среднем по одной тайне, коими игрокам заморочили головы во вступлении. И наконец: новые кусочки не будут требовать оригинальной игры для установки. Как будто существует цыпленок жареный, еще не гулявший по Nova Prospekt. К 28 апреля таких точно не останется.

Lionhead (www.lionhead.com) не поднимает шума. Из-за несногсшибательных продаж The Movies по велению издателя, Activision, не переедет на приставки; ну и что? Зато будет ПК-аддон под названием Stunts & Effects Expansion Pack. Режиссер, оператор и специалист по монтажу в одном облучаемом монитором лице получит в свое распоряжение лазерную подсветку, дымы и возможность сталкивать авто с обрывов и мостов. Для выполнения трюков сами-себе-продюсеры будут выбирать каскадеров из ломящейся в двери толпы. Для полного счастья эйзенштейнам, лукасам и прочим мастерам соцреализма отвесят несколько новых комплектов декораций. Скорее всего, в этом году.

■ HL2: Episode One. Все-таки Episode One — скучноватое название. На наш взгляд, лучше There's Something About Alyx.

Дорогие шведские друзья из Paradox (www.paradoxplaza.com), завершив работу над аддоном к Hearts of Iron II про железный занавес, ставят более высокие задачи: грядет Europa Universalis III, полноценный сиквел. Пока потомки викингов не вдаются в детали, сообщая только, что очередная великая полукартонная будет такой же, как предшественницы, но лучше и доступнее для новичков. Временной период — с падения Константинополя до отрубания головы королю Луи Надцатому грязными санкюлотами. Две с половиной сотни играбельных наций, тысяча семьсот провинций. В первом квартале следующего года.

Франчайзы испытывают такую же сверлящую потребность сиквелизироваться, как амебы — делиться, и в особенности это относится к играм на основе фильмов. Покинутый Аль Пачино Godfather выйдет только в конце марта, но уже известно, что одинок он будет недолго. Но кино про дона Корлеоне хотя бы трилогия. А на чем будет основывать будущие игры про гигантского гигантопитека Мишель Ансель, решительно непонятно. Однако переговоры с Питером Джексоном он ведет, а Ubisoft (www.ubi.com) «право имеет».

Monolith (www.lith.com), свершившая TRON 2.0, но в первые ряды попавшая благодаря F.E.A.R., намерена развить финансовый успех и сделать продолжение к шутеру, заставляющему видеокарты запинаться. В связи с переходом от Vivendi Universal к новому издателю, Warner Bros. Interactive, сиквел будет носить другое имя. (с точками, вроде A.N.G.S.T.?) По уверениям разработчиков, консольная и ПК-версии игры будут разрабатываться отдельно.

На новый виток идет долгоживущая (since 1991) серия про игрушечные гоночки. Codemasters (www.codemasters.com) изготовит к лету с.г. Micro Machines v4 для ПК, PS2 и PSP. Поединки на игрушечных лазерных ножиках (с каким вкусным звуком рассыпались на детали враги в первой игре!) продолжатся тоже — в LEGO Star Wars II: The Original Trilogy, которую собирает Traveller's Tales (www.t-tales.com). ■

/ ползучая строка

У серии Battlefield футуристическое будущее; это не тавтология. Дэн Блэкстоун (Dan Blackstone), EA-продюсер, на расспросы о следующей игре загадочно отвечает: «3213/3*2, или корень квадратный из 4588164». Что равняется 2142 и рифмуется с Battlefield 1942, самой первой из. Реалистичная война будущего?

■

Sunflowers безо всякого прискорбия сообщила, что выход ParaWorld — уже готовой RTS-в-динотопии — переносится на август с.г. Серьезные издатели-пруссаки намерены потратить дополнительное время на самое массовое в германской истории бета-тестирование игры. А то вдруг ParaWorld не осуществит предназначение: изменить карму немецких стратегий?

■

Electronic Arts стала эксклюзивным изготовителем официальной игры Кубка мира по футболу, который летом. Сильные духом смогут подкорректировать состав стран-участниц FIFA World Cup 2006 и победить в чемпионате уже в апреле командой, с и в которой и Диего-торчок, и Зубастик-толстячок играют руками.

■

Acclaim, испустившая дух в 2004 г. и приобретенная исключительно как название в декабре 2005-го экс-Activision-деятелем Говардом Марксом (Howard Marks), возвращается к издательской деятельности — правда, пока только в форме локализации корейских MMO-игр. В работе — Bots со сборными боевыми мини-роботами и 9Dragons, MMORPG с закосом под восточные боевые искусства.

/ медиевалистика

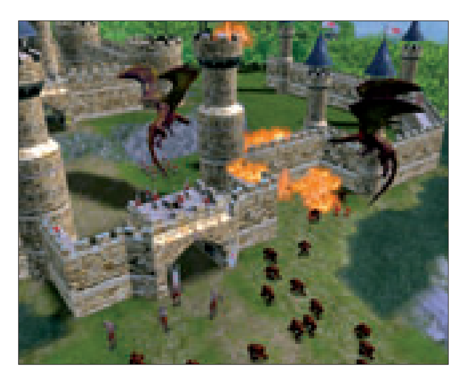
Евроэпос

Firefly Studios (www.fireflyworlds.com) взялась за ум: нас ждет новая игра из клана Stronghold с правильным, облегченным, игривым характером, свойственным лучшим представительницам семейства. Всякая историческая достоверность в Stronghold Legends отброшена: над замками порхают драконы, которые бывают добрые и злые, три кампании по восемь миссий посвящены историям жизненного успеха Артура Пендрагона, Зигфрида и графа Влада Цепеша, более известного соотечественникам как Дракула. Будет ли Дракула только насаживать на кол и растягивать на дыбе? Или также посасывать кровушку из трудового трансильванского и валашского крестьянства (в частности из пышнотелых milkmaids), игра ведь исторически недостоверная? Было бы недурственно. Умом, конечно, мы понимаем, что с мисс Б. Рэйн старичку не сравниться. Кстати: Артур — Гвиневера; Зигфрид — Брунхильда и Кримхильда; Дракула — ? Ко всем прелестям и обжираловке за Круглым Столом Firefly присовокупит несколько новых мультиплейер-режимов и strategic conquest в одиночной игре (Артур против Зигфрида?). Ждем уже этой осенью.



■ Stronghold Legends. Гм, достаточно ли зловещий замок у графа Цепеша?

Свежие подробности другой игры на средневековую тематику, Medieval 2: Total War, тоже согревают душу. В англо-австралийской (над Creative Assembly никогда не заходит солнце) игре наряду с миссионерами и купцами по дополнительно изукрашенной стратегической карте будут хищно рыскать принцессы — как агенты в Rome: Total War. Наследный принц или суверенный монарх, прячущийся за запертыми воротами от назойливых претенденток на руку, сердце и пятьдесят процентов имущества, — это очень весело. Перед таким перевертышем меркнет даже Shrek: там под замкОм была таки принцесса. TBS-режим прирастет нелегким выбором: сделать из поселения замок, порождающий войска, или развеселый средневековый город, генерирующий деньги? Как вы помните, под следующий НГ. ■



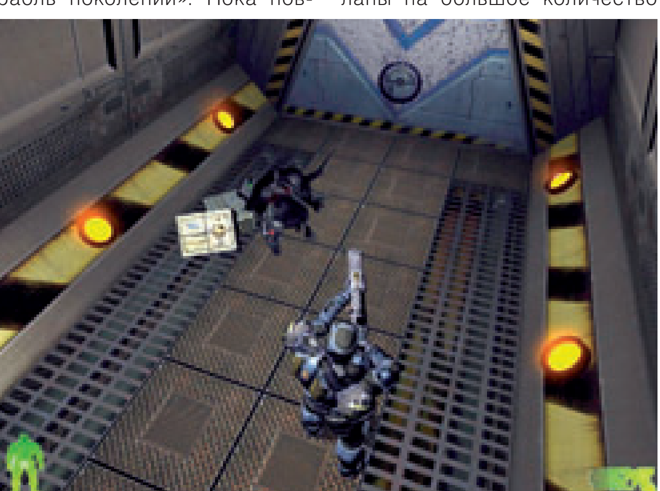
■ Stronghold Legends. Злые драконы сыплются на дом Артура.

/ наша нф

А шо у наз?

Maelstrom, отечественно-космополитическая (KDV/Codemasters) стратегия в реальном времени, утверждается в качестве блокбастера. Таинственным участником проекта, работавшим в отгоревшем франчайзе Star Trek (см. намеки в нашем интервью три номера тому назад), оказался Джеймс Своллоу (James Swallow), сценарист двух серий ST: Voyager и одной Dr. Who. Единственный британский ST-скриптор, автор тетралогии в жанре «стимпанк-вестерн» и WH40K-новеллизаций не только снабдит Maelstrom драматичным сюжетом, но и придаст главным персонажам психологизм, их поступкам — правдоподобную мотивацию, а миру игры — достоверность и глубину.

Гм, и эта часть — первая?! — задавался вопросом Межгалактический, укусив в икру игру «Звездное наследие» (см. рецензию Ашота А. два номера тому вспять). Угу. Step Creative Group (www.stepgames.ru) в четвертом квартале текущего выкатит вторую, то есть нулевую, серию под названием «Звездное наследие-0: Корабль поколений». Пока поврежденный герой валяется в медицинском отсеке своего generation ship'a, на последнем начинается заварушка (Олдисс, Хайнлайн, SMAC!). Протагонист всем надерет, потому что: развивается в ролевом смысле; может наложить лапы на большое количество оружия (надеемся, от схемы «удар-блок» игра удалится как можно дальше). Как если бы этого недостаточно, персонаж будет обладать способностью к генетическим трансформациям (Рипли?). И реалистичная физика — естественно!



■ «Звездное наследие-0: Корабль поколений». Забитая героем крыса с пушечкой на спине — типичный мьют.

Как на дрожжах растет количество отечественных Wing Commander (интонационное выделение: отечественных). Сначала «Завтра война», теперь — «Хроники Тарра: Призраки звезд» (Quazar Studio/»Акелла»). Давным-давно, в другой-другой вселенной крейсер «Талестра» (Хенneберг?), попав не в тот рукав галактики («Вояджер»!), возвращается домой. Главный герой — пилот истребителя, каковой между миссиями можно переоснащать. Под началом — пятеро (не многовато ли?) ведомых с тяжелыми характерами, управляемых AI. В следующем году. ■



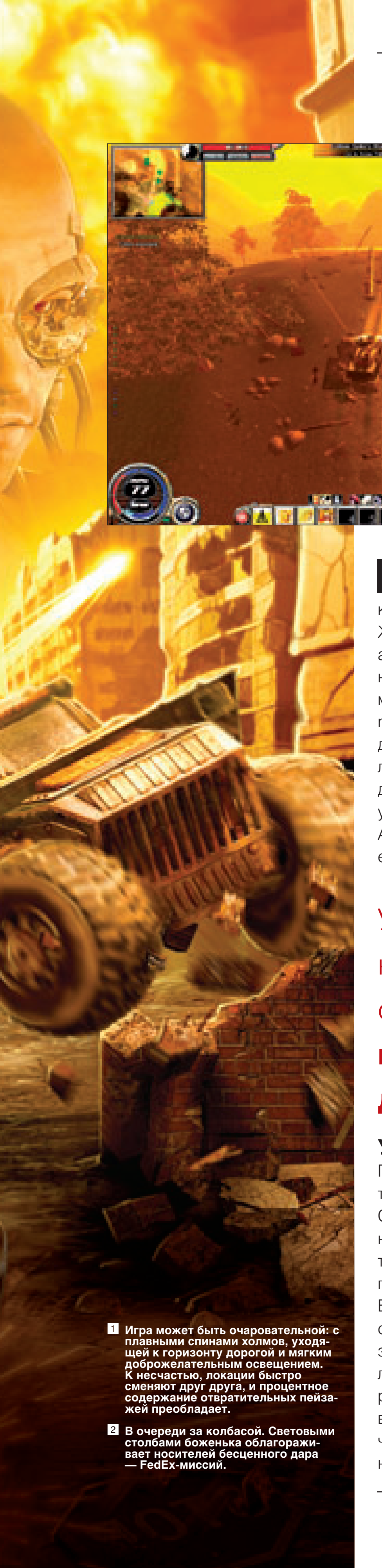
Турбогном, **турбоэльф**

Если вам требуется наглядное пособие, иллюстрирующее процесс мутации геймплея в ходе разработки игропроекта, пожалуйста, пишите письма сотрудникам луисвилльской NetDevil. Онлайновая Auto Assault, начинавшая как вдохновенная многопользовательская импровизация на тему «Вангеров», оказалась вполне академической MMORPG со всеми атрибутами жалкого «первого поколения». Чесслово, обидно!

AUTO ASSAULT (бета-версия)

жанр	**WOW без тормозов**
платформа	**PC (Windows 2K/XP)**
разработка	**NetDevil (www.netdevil.com)**
издание	**NCsoft (www.ncsoft.com)**
дата релиза	**Апрель 2006 г.**
железо	**Pentium 4 1600+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, интернет-соединение 56K+**

www.autoassault.com





От такой несправедливости мы готовы потрясать кулаками и кусать шаровые. Жанр постапокалиптических автоэкзерсисов восходит корнями к святейшему «Безумному Максу», а сравнение с Carmageddon и поныне является для любой КИ величайшей милостью. Как Auto Assault (AA для шаманов 60-го уровня) умудрилась прошляпить оба Александрийских маяка, остается загадкой.

Три расы Auto Assault — выползшие из убежищ людишки, (супер?) мутанты и биомеханические естества, они же биомеки, — по-братски идентичны друг другу. Отличия в текстурах, дизайне транспортных средств и стартовых локациях существенными мы не признаем. То же с четырьмя классами, которые, если посмотреть чуть дальше суверенных названий, оборачиваются архетипическими warrior, ranger, summoner, healer. Самое же неприятное, хоть и предсказуемое, — отсутствие ощутимой поведенческой дифференциации между самодвижущимися колясками — к примеру, между Biomek Mastermind и Mutant Champion. Обе весело прыгают по бездорожью и водят жерлами пушек; возможно, спустя тридцать уровней одна из них полетит, а вторая запоет, но на стартовых аренах бета-версии прочувствовать профессиональную неравнозначность персонажей и их машин положительно невозможно.

Matchbox Inc

Да, с дизайном неважно. Лучшие модели почему-то отданы NPC: модные шахтерские разъезды щеголяют протюнеными «Жуками», а жители северных плато передвигаются исключительно на близких родственниках «КрАЗов». По одиночке, а то и целыми стаями, они шныряют по обшарпаным автобанам, стерегут ветхого вида бревенчатые избы или сваливаются на игроцкую крышу посреди дремучей тайги. Человечеству, а вместе с ним мутанству и, извините, биомекству, приходится отвечать всепобедительным огнем батарей, — бок о бок с расходным NPC-материалом управляемые нашим братом тачанки выглядят как минимум убого.

Псевдофутуристический дизайн никак не дается художникам NetDevil. В лучшем случае

У гуманоида в водительском кресле тоже есть уникальные характеристики, чье воздействие на ход событий остается за гранью восприятия. **Зато при достижении каждого нового уровня их можно стимулировать двумя призовыми баллами!**

Унисекс

Пожалуй, больше всего виноваты EverQuest и World of WarCraft. С миллионами надежно висящих на крючке подписчиков, они остаются примером идеального купоностригального комбайна. EVE Online достигла рубежа в сто тысяч активных подписчиков за три года? Милые добрые исландцы! World of WarCraft собрал свыше пяти миллионов втрое быстрее. А мы все шепчем в подушку: «индивидуальность, эволюция геймплея...»

1 Игра может быть очаровательной: с плавными спинами холмов, уходящей к горизонту дорогой и мягким доброжелательным освещением. К несчастью, локации быстро сменяют друг друга, и процентное содержание отвратительных пейзажей преобладает.

2 В очереди за колбасой. Световыми столбами боженька облагораживает носителей бесценного дара — FedEx-миссий.



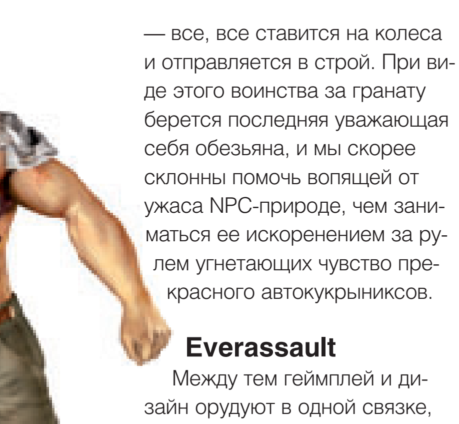


3 Типичное для Auto Assault веселье: деревенские домики летят щепой, горят деревья, сверкают лазерные вспышки. Бесцеремонные декорации, впрочем, мгновенно возникают снова. Ломай-не-хочу!

4 Полагаем, вы узнали в этом дикобразе итальянскую «Альфу»? Натюрморт с автоподъемниками будущего.

они берут модель Alfa Romeo Brera и калечат ее до неузнаваемости. В худшем — в бой идут самые чудовищные двух-, четырех- или шестиколесные создания из всех, что когда-либо носила матушка З., включая бастардов родного автопрома. Кирпичи и половинки груш, остовы амбаров и туалетные кабинки — все, все ставится на колеса и отправляется в строй. При виде этого воинства за гранату берется последняя уважающая себя обезьяна, и мы скорее склонны помочь вопящей от ужаса NPC-природе, чем заниматься ее искоренением за рулем угнетающих чувство прекрасного автокукрыниксов.

В Auto Assault не наказывают за нечаянную гибель. Спустя считанные секунды бесплатный воздушный транспорт забирает обгоревшие останки и доставляет их на станцию обслуживания для скорейшей реанимации.



Everassault

Между тем геймплей и дизайн орудуют в одной связке, они замечательно спелись. Auto Assault без особых размышлений выкатывает на ошалевшего борца с постапокалиптикой половину пехотной дивизии и бронетанковую роту в придачу; в испуге от ядовитых спецэффектов глазное яблоко пытается развернуться зрачком внутрь черепа, а рука с мышь-манипулятором совершает судорожные пассы слева направо: именем товарища Маузера, изыди, сатана! В любой другой MMORPG рейд через осиное гнездо искусственно-интеллектуальных завершился бы экспресс-похоронами и утомительной операцией по изъятию трупа из respawn-зоны. Для Auto Assault это рутинное увеселение, занятие бесшабашное, исступленное и, покаемся, до чертиков увлекательное.

Нет, до тотального Carmageddon-дестроя местному автогопаку далеко: здесь нет ни ощутимой физики, ни правдивой отработки столкновений. Машины втыкаются в архитектурные особенности ландшафта и своих колесных собратьев с чугунным бесстрастием, разве что без малинового колокольного звона. Вооруженные чем попало пешеходы по-микрософтовски ловко выныривают прямо из-под извилин протектора, поэтому отважному рулевому боевого утюга не остается ничего более витального, как судорожное, истеричное, восклицательное... тра-та-та-та-та!!

Слава языческим богам, на машину не приходится натягивать «харизматичные чехлы для танков» или «намордник особой отваги плюс один». Ожидаемо невзыскательная кукла располагает слотами для переднего и кормового орудий, а также турелей, двигателей, брони и мелкой чиповки. Математика пляшет вокруг скорострельности и убойной силы «стволов», их энергопотребления и, понятно, способности моторного отсека обеспечить бесперебойное питание без перегрева. Все необходимое, по древней кельтской традиции, вываливается из карманов зашибленных картечью бегущих кабанчиков и посетителей локального общепита. Кроме очень даже нужных запчастей котомки павших и остовы зданий, ящики, бочки и даже звериные норы забиты огромным количеством полезных ископаемых, которые, по умолчанию поднимаясь на борт автопарусника, вскоре, к неимоверной досаде владельца, занимают девять десятых трюма. Избавляться от балласта приходится вручную, выкидывая прочь и подтверждая желание рас-

статься навсегда с каждым из нескольких десятков неприятного вида одноклеточных огрызков. Тьфу, гадость!

Покатушки

Как несложно догадаться, с крафтингом мы до поры так и не подружились. Зато опробовали на зуб все четыре класса и три расы, единодушно отдав симпатии профессии lieutenant-archon-mastermind. В дерганом и суетливом АА-мире лучшим помощником оказалась не сумасшедшая огневая танковая мощь, а поддержка AI-подмастерьев, чье создание не стоит ни гроша, а автоматическое наведение и преследование цели — бесценно. Наличие приспешников надежно ограждает от приливов и отливов лага; имея за спиной спаренный пулемет верхом на колесе, гордо левитирующую лазерную пушку и безумно искрящего ремонтного робота, можно спокойно заниматься своими делами, наблюдая за осыпающимися цифрами XP-очков.

Впрочем, в квестовом плане АА не балует, предпочитая всевозможные переложения миссий по доставке груза, уничтожению особого вида монстров или выколачиванию специфического ресурса из тенет окружающей действительности. Жить на колесах надо тупо и бодро, четко по радарной стрелке, щелкая десятком заданий в бортовом журнале и время от времени навещая работодателей для отъема посуленных наград и обретения новых ответмиссий. Зачем NetDevil обременила себя созданием гуманоидных оболочек и закрытых для транспорта подземных городов? Мы не знаем. Возможно, определенный свет на эту дизайнерскую причуду могли бы пролить авторы «Корсаров», в чьем реквизите тоже обязательно присутствует бессмысленное брожение по декорациям населенных пунктов... В той же Guild Wars персонально генерируемые карты оправдывали наличие городов возможностью социализации с прочими бойцами, но в Auto Assault мир один на всех и на данный бета-момент он почти пуст. Дисбаланс в степени агрессивности монстров позволяет шустрому водителю спичкоробка укатить гораздо дальше, чем предусмотрено геймплей-правилами.

Куда уведет дорога нас? Скоро увидим: среди прочих причуд АА-бета-теста — трехчасовая аудиенция в четверг и полуторасуточный забег в субботу-воскресенье. И никаких компромиссов.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

5 Tribal-ориентированные мутанты начинают в чудесных прериях. Здесь много неочищенного бензина!





■ Гномы обладают приятной способностью (Силой) лечить здания. Спецэффекты — стандартные для хороших ребят.

Профессор-пропеллер

Ни для кого не секрет, что двухбуквенная корпорация на дух не переносит бесплатный сэтисфэкшн. Конечно, в промо-материалах никто не светит все-все-все, но чтобы так... От демо-версии The Battle for Middle-earth II аккуратненько отчекрыжены: четыре стороны из шести (люди Запада, эльфы, Мордор и Изенгард), найм героев и кампания. Бодайтесь, дети, гномами да гоблинами, скирмишите на двух картах.

Время для драконов

Скирмишение наводит на такую мысль: лаконизм ист гут, верность интеллектуальной собственности — боцубоцу-са. Помните расклад первой части игры? Было некое своеобразие и обаяние в ограниченном числе слотов под строительство на базе. Даже думать нужно было, что строить. Теперь — не нужно. Фермы, они же шахты (у гномов), они же туннели (у гоблинов), можно растыкивать, пока хватает места на карте. Физкульт-привет огромным ордам юнитов!

Для создания line-up'ов армий присутствующих в демо сторон были выскреблены и выметены все сусеки — в основном закрома фантазии разработчиков. Если бы авторы игры читали (читали повнимательнее?) книги Дж.Р.Р.Т., гоблины не катались бы верхом на пауках, а все-таки на варгах. Верные только своему голоду порождения Изначального Мрака под седлом — это да. Первая часть игры по условиям лицензии была тождественна к/ф Питера Джексона, что было приятно и поднимало ее на некую высоту. Полутролли и рептильные горные великаны, а также гномьи катапульты и тачанки, стреляющие вонючими горшками, и принцип «больше всего» делают LOTR2 похожей на фэнтези-RTS не совсем первого ряда.

«Это Средиземье, которого вы никогда не видели», — гордо сообщает тэглайн. Точно. Кто такой герой гоблинов, повелитель драконов Drogoth? Может, лучше Анкалагона воскресить? Да, кроме как в качестве героя дракон временно доступен а-ля финальная power наряду с Барлогом-Баэлрогом, а в крепости мелких мерзавцев водится бескрылый дракон-бэби (трицератопс огнеметный). Зато — подогнать еще дикарей из Дунланда, призвать огнедышащую сосиску по имени Wyrm, обвести всех рамкой — и на приступ! Кто сказал, что свальный грех не может быть прекрасным? А у гномов-то какие хорошие Силы: метеоритный дождь, землетрясение, Том Бомбадил...

Минос, нуменорский царь

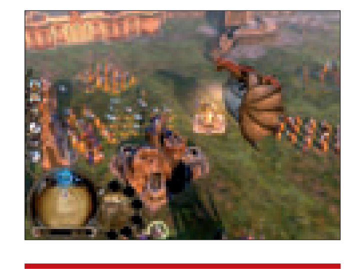
Вторая «Битва за Средиземье» бросается в объятия RTS-канона с пылом раскаявшегося блудного сына: появились пеоны; если раньше бараки апгрейдились со скоростью, пропорциональной набору опыта произведенными ими войсками, то теперь они делают это за деньги. Но главная прелесссть — стены. Их строительство полностью отдано на откуп подлецу-игроку. И он, подлец, этим пользуется. Потому что еще одна Сила дварфов утраивает доход от отдельно взятой шахты до конца миссии — и куда прикажете девать деньги? Конечно, строить лабиринт! Подопытный пещерный тролль разрывается между инстинктом разрушения шахт и позывами к немедленному дестрою больно жалящих стрелковых башен и оглоушивающих катапульт. Неужели не сдох? Гм, построим еще один закоулок...



■ Горные великаны с валунами в лапах напоминают вышедших на разминку игроков «Лейкерс».

Подобные забавы полностью затмевают всякие там военно-морские радости. Да, на берегах водоемов находятся верфи для самозахвата. На них строятся корабли — транспортные, для потопления других кораблей и для бомбардировки берега. Корабли, вы не поверите, плавают (да-да, ходят — Конецкий, Покровский) по воде. Гораздо веселее — надписи вроде: «нанять Глоина, отца Гимли». Нет, все правильно (вот только что папа как-то дешев), но в неминуемой третьей части семейство друга эльфов наверняка разрастется и включит соседа по комнате.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II (демо-версия)

жанр	Традиционная стратегия в реальном времени
платформа	PC (Windows XP)
разработка и издание	Electronic Arts (www.ea.com)
дата релиза	2 марта 2006 г.
железо	Pentium 4 1600, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 64 Мбайт ОЗУ

www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2



■ Ожесточенную перестрелку у силовых ворот можно избежать, стоит лишь попросить Хроноса притормозить или остановиться вовсе. Но хочется опробовать все варианты.

По ком звонить в будильник?

Время — понятие относительное. В том смысле, что относиться к нему можно по-разному. Планировать, беречь, тратить, проводить, а по выходным — тянуть и не замечать. Или вот остро модные КИ-тенденции предлагают с ним дружить. А значит, смутное понятие «идти в ногу со временем» следует трактовать вполне буквально: так вот прямо фланировать, держась за руки, вдоль трамвайных путей по Шамболовке и любоваться стальными самоходными телегами. Да оно после этого для вас в лепешку расшибется!**



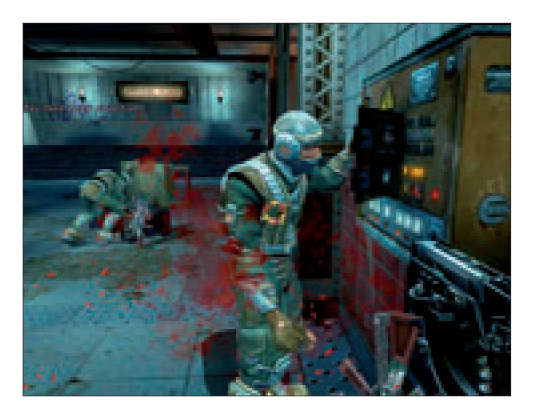
Сверим часы

Если особо ретивый багдадский вьюноша, поковыряв бритвой в песочнице, мог слегка отмотать бобину событий назад, а Максимка П. несуетно левитировать с мужественным лицом параллельно полу, Майкл Свифт, пуп здешней вселенной, позволяет себе куда больше вольностей. Владельцу дремучей щетины, медвежьей выи, идеально ровного «бобрика» на голове и уникального костюма полагаются сразу три рычага управления Хроносом: slow, stop и reverse. Жадно дергаем любой.

Забытая около недоудаленного аппендикса демонстраторская указка есть не что иное, как плацдарм для отработки всех возможностей вашей одежки. Экран, нимало не смущаясь, пишет открытым текстом: «вот тут, родной, останови время и пройди по огню, аки Моисей по дну морскому, нетронутым», «а сейчас замедли-ка время, золотце, иначе рискуешь быть засвечен прожекторами». Видео живописует падающие мосты, возвращающиеся на законное место, стоит лишь кудеснику Свифту махнуть утянутой в мерцающее рукой. Выходит, как бы ни было противно плясать под свирель бортового компьютера, придется подчиняться — иначе заданной задачки не решить. Но, прилежно пробежав по наводке уровень и в полной мере осознав все прелести бытия Повелителя Тик-Так, мы жмем New Game по новой.

Хороводы со временем

Секунда после вступительного ролика. Прямо по курсу двое, заняты ремонтными работами, табельные чтотометы стоят рядом. Море волнуется три — морская фигура замри! Последующее состояние форменной безнаказанности, каковое бывает лишь во сне, заставляет восторженно цокать языком. Можно подползти, преданно заглянуть в остановившиеся очи, чиркнуть спичкой о шлем и закурить, зайти с тыла. Из временной пробки на пол упадут два безжизненных тела, не успевшие осознать, испугаться, вспомнить ошибки молодости. Это ли не самый элегантный способ инфильтрации в жвачной истории шутеров? Однако еще сильнее бередит фантазию функция перемотки назад. Центральное, самое зрелищное событием демо — фейерверк из некоего колесного средства и бочек с горючим, попавших под авиационную раздачу. TimeShift громко ухает, вспыхивает, бросает в экран комья земли, напускает вездесущего раскаленного воздуха, опасно кренит и, наконец, роняет фонарь. Но тут, ей-ей, мы нетерпеливой рукой поворачиваем прекрасное действо вспять — и, о чудо! Мачта освещения самостоятельно принимает вертикальное положение, мухами слетаются к точке своего рождения куски асфальта и копоть, втягивая на ходу дым, оторванные колеса занимают позиции по бокам исправившего вмятины и цвет текстуры кузова, а секунду назад разложенные на тротуаре куклы возвращаются на свои законные две. Виновник наваждения, ощущающий себя почти гарипотером, всесильным и интеллигентно-очкастым, находит себя стоящим посреди хоровода парящих объектов — вот куда завело немое любование происходящим.



■ Свифт подкрался незаметно, ребята даже не поняли, что с ними произошло. Чик — и уже на небесах.

Тут же он и умирает — когда время срывается с поводка и равнодушно повторяет положенный взрыв снова, не заметив в самом пекле крошечного человечка.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН



TIMESHIFT (демо-версия)

жанр	4D-экшен
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Saber Interactive (www.saber3d.com)
издание	Atari (www.atari.com)
дата релиза	21 марта 2006 г.
железо	Pentium 4 2000+, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров

www.timeshiftgame.com



Outgrew **flying**

Марк Эко, человек, чудовищной несправедливостью рожденный без крыльев и потому воображавший себя пилотом в центрифуге стиральной машины; Марк Эко, чуть ли не с рождения грезивший жизнью супергероя и таскавший для пущей аутентичности нижнее белье из родительского шкафа; Марк Эко, имя корпорации, ворочающей миллиардами, — Марк Эко, титул и манящий ФИО-семафор на обложке Getting Up: Contents Under Pressure.

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

жанр	Стелс-экшен от третьего лица
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2
разработка	Ecko unltd. (www.eckounltd.com), The Collective (www.collectivestudios.com)
издание	Atari (www.atari.com)
дата релиза	14 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1800+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске

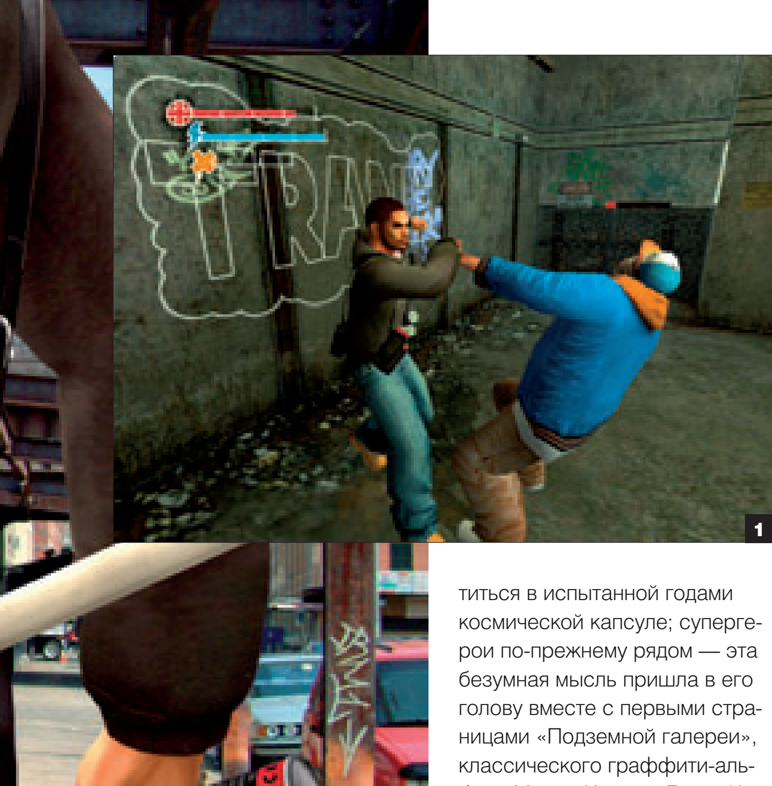
www.atari.com/gettingup

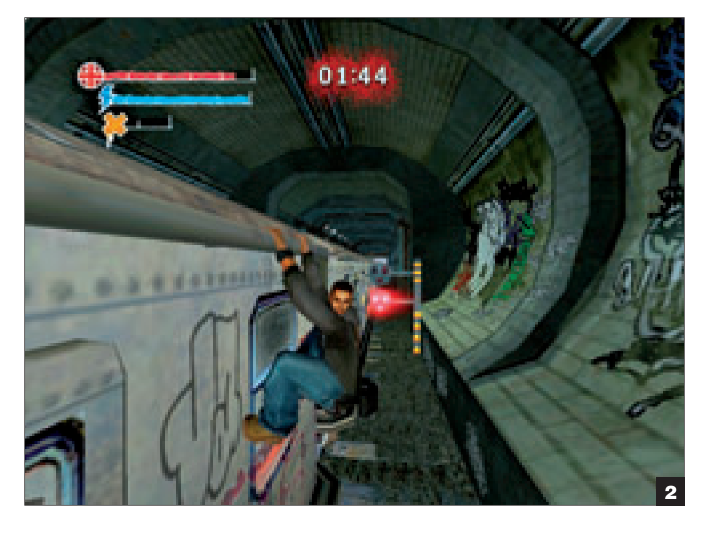
Этой игрой (нет, не так: игрой в игре в игре) Эко грезил семь лет. Он оживлял персонажей, строчил сценарий, делал тысячи карандашных набросков — и пробивал, пробивал, пробивал свою концепцию, а если что-то не получалось, пил кул-эйд. Семь лет и тонны кул-эйда, время, которое Эко мог потратить на продажу еще нескольких миллионов своих знаменитых футболок.

Двести сорок фунтов разочарования

То, как в Getting Up: Contents Under Pressure (замечательное GUCUP для аддиктов ядовитого модерн-арта) причудливо переплелись урбанистические мифы, никого по большому счету удивлять не должно. Паренек с баллончиком краски, порхающий под эстакадами монорельса на вечерних улицах узнаваемого с первого взгляда мегаполиса, — это все те же детские переживания Эко, его очень странное видение архетипического доброзлого противостояния. Герой вгрызается в стены, точно человек-паук (да-да, именно, королевский отпрыск на сей раз ни при чем), и расшвыривает мелкую слизь конкурентов в строгой костюмно-галстучной манере супермена; еще десятки полунамеков и аллюзий проносятся мимо вереницей почти незаметных деталей. Трэйн (обидное созвучие с электричкой) — это воплощенный антиперсонаж комиксов компании «Марвел», впитавший в себя бумажную псевдокультуру поздних семидесятых и ранних восьмидесятых; это сам Эко — тот, кем он никогда не станет, и тот, кем он больше всего на свете хотел бы стать.

Супергероев не существует — это Марк понял, когда из-за лишнего веса не смог помес-





титься в испытанной годами космической капсуле; супергерои по-прежнему рядом — эта безумная мысль пришла в его голову вместе с первыми страницами «Подземной галереи», классического граффити-альбома Марты Купер и Генри Чэлфанта. Это было тяжелое примирение — и, должно быть, именно необъяснимый внутренний компромисс послужил причиной главному уязвимому месту GUCUP: игра выглядит неубедительно, когда пытается настроить игрока на свою частоту, ей очень тяжело найти нужную мотивацию. Потому что персонаж комикса не может и не должен основывать свои действия на какой бы то ни было теоретической базе, ему, нарисованному, плевать на причины и следствия — и Трэйн просто бесподобен на начальных этапах, собственноручно определяя цели и походя развязывая уличные войны. Он свободен, все еще свободен, как и кричит надпись поперек груди, — в рамках, разумеется, очерченного золотоносной рукой ареала; вот вам стикер, вот фломастер — придумайте, что можно с этим сделать.

Хореография пряжки

Механика удивительно проста и, чего уж там, приятна. Как это удалось — решительно непонятно, так как занятия более скучного и раздражающего, чем претенциозная возня со стилизованным электронным аэрографом, придумать почти невозможно. И все же — легкие, выверенные движения не надоедают и на пятый, и на десятый, и на дцатый раз. Управление только кажется вымученным, со временем отведенных на рисование секунд становится даже слишком много — тем более что постепенно профессиональный уровень Трэйна растет, и скорость появления нового граффити увеличивается вдвое; реализация же регулярного «встряхивания» баллончика и вовсе заслуживает восхищения (чего только стоит совершенно потрясающая дуэль на стенке виадука!).

Но причина ненадоедающего процесса, думается, не только в удачном подборе мышекнопок. Дело не столько в том, как рисуется, сколько в том, что. Getting Up — вообще наполовину энциклопедия (а бонус-раздел с рассказами о мастерах жанра нелегко осилить и за несколько вечеров). Даже самый заваляющий плакат, самая распоследняя наклейка — вещь стилистически безукоризненная, обладающая внутренней мощью, выверенная до последнего штриха. Те же картины, которые Трэйн столь легкомысленно выводит в качестве основных (будь то собственный логотип, лозунг-манифест или едкая насмешка над врагами)... скажем так, на них смотришь с восхищением. Всегда. А ведь улицы Нового Радиуса расписаны тысячами граффити — которые, несмотря на устремления главного героя, ничем не хуже. А еще — разбросанные по уровням шедевры основоположников, самых настоящих, тех, что начинали писать задолго до рождения самого Эко (всего приглашенных знаменитостей — внимание! — пятьдесят шесть), и это один из основных поводов хотя бы одним глазом взглянуть на GUCUP.

Выбор музыкального сопровождения — потрясающий. Разбросанные по темным закоулкам пиктограммы iPod стоят того, чтобы их отыскать.

1 **Поединок формата «один на один» занимает почти столько же времени, сколько отводится на все графические задания отдельной локации. С увеличением числа противников драки, как ни странно, заметно ускоряются.**

2 **Одно из самых сложных заданий (даром что расположено почти в самом начале). На все маневрирование (помехи справа, слева, сверху... а еще прямо по курсу туннель) отводятся жалкие две с половиной минуты.**





3 **Задача усложняется постоянными смешками со стороны наблюдающих. Когда же на соревнование прилетает новостной вертолет, сохранять хладнокровие решительно невозможно!**

4 **Если камера слежения удержит Трэйна в прицеле дольше пяти секунд, автоматически включится тревога. Схватка с двумя такими стражами равносильна самоубийству.**

Есть в GUCUP и другая механика, за воплощение которой можно было опасаться, — механика рукопашных схваток (вот уж где настоящий триумф духа Бэтмана, неистовое выяснение отношений — противник, атакующий брючным ремнем! — на самом что ни на есть одухотворенном базисе). Можно, конечно, начинать смеяться, но симулятор уличной драки тоже получился. Получился, строго говоря, очень хорошо; настолько хорошо, что вынесенный в основное меню подпункт «арена» — возможность сразиться с самыми яркими персонажами в классическом vs. режиме — это отдельная игра, лучший за последние годы аркадный файтинг (а если говорить о ПК, то едва ли не единственный играбельный).

По доброй традиции, Getting Up сразу же после выхода обернулась модным бутиком: **практически все, что мы видим в игре, можно купить на официальных сайтах.**

По шпалам

Стилизованная ветка метро — визуальное решение сюжета — почти бесконечна. Многочисленные остановки дробятся на выдернутые из контекста обрывки (и это тоже традиция), мы живем самыми яркими событиями Трэйна: неожиданная встреча с живым граффити-ископаемым, будоражащий кровь (бессмысленный!) рейд по самым опасным подворотням, жизненная необходимость облепить автографами полицейский грузовик. Прожить такой эпизод — значит, принять логику игры на веру, довериться ее внутреннему ритму. Эко, великолепный рассказчик, никак не объясняет, почему мы должны любить беспокойного зеленоглазого сорванца и ради чего, собственно, занимаемся тем, чем занимаемся. Зная цену хорошей истории (если бы он занимался литературой профессионально!), Марк поступает очень просто: он отпускает ее. Ведь это тоже свобода, и узкие улочки GUCUP — гораздо более узкие, чем в том же Manhunt, — в результате обретают новое, бесконечное измерение; still free, здесь ХОЧЕТСЯ бродить, ХОЧЕТСЯ ставить подножки задравшим носы юнцам, ХОЧЕТСЯ, черт возьми, расписываться на каждой мостовой опоре. Это — смысл, и не нужно никакого другого. Когда Трэйна просят покрасоваться, он с легкостью соглашается поиграть в пятнашки с метросоставами: три стены и две колеи движения, разве здесь нужно что-то объяснять?

И как же обидно видеть, что все рушится одним неловким движением: формат электронной игры предполагает определенное количество затраченных на нее часов, и поэтому вместо положенных ста пятидесяти минут GUCUP длится в десять раз дольше. За границей начинаются совершенно ненужные оправдания и какие-то совсем уж дикие истории о коррумпированных чиновниках и бывших врагах-друзьях-снова врагах. Особенно грустно выглядят высосанные известно откуда миссии (вроде «убеги от огня» или «проберись в жутко охраняемую штаб-квартиру») на фоне безупречно искренних вылазок, случавшихся тремя эпизодами ранее, — одно безрассудное бахвальство у парадного входа в отель стоит всего диверсионного финала. Увы, современный комикс не приемлет счастливых концов, и Эко, прекрасно зная цену хорошей истории, все же подменил ее историей фальшивой. Да, многим она придется по душе; да, пожалуй, она вполне ложится в общую повествовательную канву. Но ведь этого не было, Марк, и мы не хотим знать, за что этого парня нужно любить. Неужели так тяжело быть честным до конца?

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

CREDITS

руководитель проекта и автор сценария	**Марк Эко (Marc Ecko)**
ведущий дизайнер	**Марк Фернандез (Marc Fernandez)**
арт-директор	**Майк Эванс (Mike Evans)**
музыкальное оформление	**Франческа Сперо (Francesca Spero)**



Треск **хитина**

Странная игра про безлюдную планету, населенную исключительно кибермашинами. Духовная наследница «Вангеров» и всей Elite-братии скопом. Романтика блестящих металлических покрытий, огромных открытых пространств. Разгоняешься по-над гладью озера, карабкаешься по склону, пытаясь запрыгнуть на вершину горы, ползаешь по подземным коммуникациям, атакуешь, убегаешь, торгуешь, на лету с интересом разглядывая окрестности...

«МЕХАНОИДЫ-2: ВОЙНА КЛАНОВ»

жанр	Футуристический симулятор
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	SkyRiver Studios (www.skyriver.ru)
издание	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	17 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1500, 256 Мбайт ОЗУ, GeForce3 или Radeon7500, DirectX 8.1, 2,5 Гбайт на жестком диске

www.aim2.ru

Первая игра была проектом исключительно многообещающим, с одной лишь оговоркой: играть в нее было очень скучно. Необычный мир, странные герои, открытый геймплей с возможностью вести мирный (торговый) образ жизни или же устраивать беспорядки с рукоприкладством на дорогах — все это так и осталось формой без наполнения: деревянная экономика делала торговлю занятием тоскливым, многостраничные сюжетные излияния отбивали охоту их читать, боевая система была напрочь лишена какой-либо динамики... Быть там было неинтересно.

И сиквел, вместо того чтобы пойти по легкому пути экстенсификации, добавляя бессчетно модели и локации, занялся переработкой именно геймплея. По сравнению с первой серией внешне игра изменилась незначительно (обусловленные техпрогрессом общие графические улучшения не в счет). Мы уже ездили по этим секторам, нам хорошо знакомы эти глайдеры, мы помним эти здания. Но теперь в игре изменилось самое главное — ее наполнение. Внезапно быть здесь стало интересно! Часы пошли, мир завертелся.

В деньгах ли счастье

Во-первых, стала другой торговля. Прощайте, однообразные рейсы по раз и навсегда найденному удачному маршруту. Теперь стоимость товаров меняется динамически в зависимости от их количества, и игрок вынужден шевелиться, искать выгоду, ведь не одного волка ноги кормят. Во-вторых, квесты создаются динамически, поэтому вы не уткнетесь в характерную для первой части



ситуацию, когда все задания на данной карте выполнены и делать больше не-че-го. Разумеется, за вычетом редких сюжетных квестов нам дают либо FedEx, либо контракты на убийство, но и это вполне мотивирует.

В-третьих, изменилась цель. Деньги теперь уходят не столько на апгрейды дорогого себя, сколько на нужды собственного клана. Да-да, игрок может стать главой банды и вести борьбу за достижение превосходства в секторе. Удивительно, но NPC-союзники полностью снимают ощущение одиночества в игровом мире. Общий труд затягивает куда сильнее личного благополучия, и вот мы уже продаем дорогой агрегат с персонального глайдера, дабы перекупить наемника.

Мало того, теперь нам доступны даже некоторые минимальные возможности стратегического управления подопечными. Плюс к тому экономическую модель можно использовать для расширения своего влияния, блокируя подступы к интересующим зданиям. Как только здание перестанет нормально функционировать (а это случится, когда прекратится (заметно ослабнет) товаропоток), вражеский клан оставит его.

Крепче за баранку!

Друзья, даже ездить стало интересно! Что изменилось, не вполне ясно, но теперь сам процесс вождения металлической тушки приятен, как в тех же «Дальнобойщиках». К тому же поощряется аккуратное вождение: если вы врезались во встречного механоида, он воспримет это как акт агрессии, а левую щеку здесь подставлять не принято. Мораль: рядом с мускулистыми NPC водим аккуратно-аккуратно (хотя и очень быстро — прохожие из враждебно настроенных кланов не будут ждать, пока вы начнете первым). Да и сами механоиды лихачат, кажется, куда больше, чем раньше, на извилистых трассах даже выполняют маневры, похожие на управляемые заносы. При этом, заметьте, что механоиды передвигаются не касаясь земли, и зачастую мы объезжаем лихача не сбоку, а сверху или снизу. И этот водительский драйв очень важен для игры, поскольку большую часть времени мы заняты именно что движением.

Наконец, серьезно трансформировались бои. Если в первых «Механоидах» противники предпочитали стоять на месте, нажав на все имеющиеся курки, до «кто первый упадет», то теперь они научились не просто двигаться, но маневрировать, и бои обрели долгожданную динамику, особенно если в схватке участвует небольшая толпа. Самое страшное: я ловил себя на мысли, что мне просто интересно смотреть за тем, как воюют NPC!

На сегодня играбельность «Механоидов-2» прямо пропорциональна вашей толерантности к ошибкам разной степени фатальности. **Мы, честно говоря, уже привыкли воспринимать достоинства игры в краткий миг до ее падения.**

1 **В момент основания собственного клана вам позволено выбрать его герб. Теперь ваш собственный глайдер и машины союзников будут выкрашены в ваш цвет, а над захваченными зданиями будет гордо реять ваш личный герб. Очень способствует надуванию щек!**

2 **Ездить по бездорожью вовсе не медленнее, чем по дорогам, просто тут немного сложнее ориентироваться. Зато практически наверняка не попадется угрюмый противник с длинным стволом наперевес.**





3 Ночную тьму разрывает свет фар. Такая темнота длится недолго, но каждый раз успевает здорово впечатлить.

4 Как и в прошлый раз, дизайн глайдеров берет за основу мир насекомых. У механоидов с насекомыми много общего: внешний скелет, отсутствие интеллекта и клиническая безжалостность.

Кстати, все сектора игры доступны уже со старта. При этом отметим, что в разных локациях NPC имеют различный средний уровень, в силу чего смена сектора в начале игры является этакой тонкой подстройкой уровня сложности. Надоело плавать толстой лягушкой среди головастиков? Добро пожаловать к акулам-убийцам.

Ожерелье из зубов акулы

Конечно, минусов у «Механоидов-2», как и у любого амбициозного проекта, предостаточно, но они уже не подкашивают игру под корень. Что есть? Игра по-прежнему с некоторым трудом общается с игроком: сюжет подается в виде пространных многостраничных лекций, при это какие-то свои действия игра просто не считает нужным объяснять. Пример: вы спокойно едете в механоиде и вдруг... взрываетесь! Безо всяких видимых причин. Загружаете игру, отправляетесь в другое место — и опять взрываетесь. Летальный исход снова не получает никаких «извините». Ну разумеется, первая мысль — опять ошибки. При этом совершенно в другом месте, в глубине обширных словесных излияний, вы внезапно обнаруживаете объяснение происходящему. Понимаете? Игрок, что привык просматривать тексты по диагонали, так и не узнает, в чем дело...

Право же, хотелось бы, чтобы на экран выдавалось чуть больше информации. Сейчас, чтобы справиться о состоянии здоровья механоида, узнать его уровень и пр., надо захватить его системой наведения. И это автоматически означает, что мы не можем видеть весь бой, в чем нередко бывает насущная необходимость.

Хватает и мелких проблем. Так, AI с видимым трудом дается нахождение пути. Механоид нередко утыкается в стенку и пытается отодвинуть ее собственным лбом. Время идет, а ему все кажется, что, если не прекращать попытки, стена поддастся. Выглядит уморительно, особенно когда таких настойчивых собирается десятка два в одном месте.

Окружающий мир наполнен какими-то психоделическими сооружениями, водопадами, в небе парят гигантские лаборатории, а мы собираем растущие на болотах грибы. Нет ничего лучше приятных неожиданностей!

Сила звезд

Но самый обидный недостаток — невероятно сырое состояние игры. «Механоиды-1» тоже были не прочь огорошить ошибкой-другой, но вторые достигли в этом удивительного совершенства. К огромному сожалению. Игра может внезапно полностью лишиться звука, или перестать выдавать изображение, или же, что бывает куда чаще, просто упасть. Причем найти какую-то закономерность (чтобы обходить эти события) никак не удается — игра падает совершенно случайным образом. К счастью, автосохранение при каждом посещении зданий несколько сглаживает ситуацию. А вот ненаглядный Starforce, натужно определяющий диск по нескольку минут (и в этот момент компьютер, как вы понимаете, ни на что больше не реагирует), изрядно действует на нервы, в немалой степени благодаря привычке через раз диск вообще не узнавать. Искренне надеемся, что однажды этот уродец избавит нашу планету от своего навязчивого присутствия.

Ну а «Механоидам» мы искренне желаем крепкого здоровья, полезных патчей и следующих серий.

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

менеджер проекта, ведущий программист	Валерий «Spline» Воронин
гейм-дизайнер	Булат «Dust» Даутов
арт-директор	Виктор «Mangi» Епишин
звук и музыка	Григорий Семенов
программирование AI	Евгений Красильников



Без пульса

В 2006-м нелегко грезить о звездах. Злым и циничным людям хочется неконтролируемо ржать на словах «Земная Конфедерация» и «планета-мегаполис». Ребята из московской Revolt Games, авторы FPS с совершенно незапоминающимся названием Neuro, друзья, дорогие вы мои разработчики... Ну нельзя, нельзя в наше время с серьезными лицами открывать свою игру картиной космоса, каким он видится из иллюминатора, и словами «Человечество всегда стремилось к звездам...» Ведь вы же слышали о такой штуке, как «инстинкт самосохранения»?..

NEURO

жанр	НФ-шутер
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Revolt Games (www.revoltgames.com)
издание	«Руссобит-М» (http://russobit-m.ru)
дата релиза	Февраль 2006 г.
железо	Pentium 4 1500+, 384 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 2,5 Гбайт на жестком диске

http://revoltgames.com/neuro

Впрочем, еще раньше Revolt Games произвела космосим с феноменально незапоминающимся именем Homeplanet. Это позволяет предположить, будто звездной темой авторы больны серьезно и безвозвратно. Что достойно некоторого уважения. Если бы игра действительно уходила корнями в классическую и социальную НФ, если бы разработчики проявили хотя бы минимум фантазии в отображении своего Далекого Завтра, если бы в эпической саге о похождениях отважных псиоников Крейга Ричардса и Джима Гравесена присутствовала хоть какая-то жизнь, Neuro многое можно было простить. Даже термин «псионик» и фамилию «Гравесен».

Лиловая смерть

Neuro находился в разработке аж с 2003 года, его делали медленно и мучительно, с долгими перерывами, меняя движки и сюжет. Уж извините, но ведь с самого начала было абсолютно ясно, что это будет кошмарный, никуда не годный FPS. Еще раз пр. пр., но это так. Хороший шутер в таких условиях сделать невозможно. Что можно было сделать — так это некую смесь адвенчуры без пазлов, РПГ без ролевой системы или FPS без нормальных перестрелок, рассказывающую связную фантастическую историю и берущую в первую очередь задором и атмосферой. В этом случае уровни превращаются в неловкие декорации, в которых все-таки можно поставить неплохой фильм, на смену дорогим роликам приходят cut-scenes на движке или просто голые диалоги, трансформирующие игру в радиопьесу. Через мои руки прошел миллион научно-фантастических FPS всех возможных бюджетов и национальнос-





теи. Во многих были забавные моменты.

Злобная дрожь узнавания пробегает по позвоночнику уже в открывающей сцене Neuro. Крейг, матерый агент Бюро стратегических исследований, и Джим, неоперившийся новичок, навещают подконтрольную Кланам планету Клото с целью рутинной инспекции... «Не нравится мне это. Слишком тихо!» — говорит Джим. «Верь своим экстрасенсорным способностям!» — отвечает Крейг. А?! Что это было?! Быстрая перемотка вперед: Крейг готовится пустить пулю в затылок мерзкого космического преступника-террориста-работорговца, руководившего нападением на пассажирский лайнер «Барон Корф» и промышляющего торговлей некатализированной «лиловой смертью»... «Нет! — кричит Джим. — Это же самосуд! Не таков путь псиоников!» И с этими словами направляет свой, гм, резонатор на Крейга... «Уйди, Джим! Его адвокаты отмажут!» Ух. Это, наверное, ироническая цитата? Нет, Neuro и впрямь неосознанно пересказывает куски «Призрачной угрозы» и «Мести ситхов». Клан Тройден на Клото славен тем, что имплантирует всем новорожденным микрочипы, управляющие поведением. Ребята, вы никогда не слышали слова «борг»?!

Низовые притоны

Считайте меня старомодным, но, по-моему, НФ-сочинителю не обойтись без воображения. Эксплуатирующий колонизацию планет, масштабную политическую дистопию и паранормальные способности сеттинг способен породить нечто большее, нежели рекреацию худших сцен «Звездных войн» подручными средствами. Посмотрите, я не знаю, на Филипа Дика. Нужно быть решительно неспособным на творческий акт, чтобы среди звезд и аугментаций, в третьем тысячелетии, рассказывать простенькую криминальную историю о молодом полицейском, который не допустил самосуда, разочаровался в системе и пошел захватывать орбитальный лифт с бандой террористов в хоккейных масках.

Чудовищные ретро-костюмы, кстати, делу никак не помогают. Кожаные куртки — у хороших парней, комбинезон поверх толстого свитера — у всех остальных. Пластиковая куртка с амортизаторами на локтях для загадочного персонажа с невозможным именем Орд-Аватар... Подобным образом одетые люди участвуют, помимо прочего, в душераздирающем любовном треугольнике. Девушку зовут Кейт, разумеется, Сандерс. И она в состоянии на полном серьезе начитать вот такой текст: «Я любила Крейга всем сердцем, но он оказался... слабым. За его бравадой ничего нет, он не способен на ПОСТУПОК, не способен на безумство. Такие люди никогда не решатся объявить войну всему миру — даже ради самой благородной цели. Вместо того чтобы действовать, чтобы бороться со злом — что он делает? Наверняка дует бормотуху где-нибудь в низовых притонах!»

Впечатляющая зарисовка. «Низовые притоны» вам тоже понравились? А в следующей тираде проскакивает бессмертная фраза «в тебе есть внутренняя сила — и не показная»... В литературной части Neuro тягучие клише молодогвардейской совфантастики накладываются на молодцеватые канцеляриты американского космического фэнтези. Слушать излияния нудных девиц перед жадно внимающими молодыми людьми затруд-

Боссов нет. Есть ничем не отличающийся от всех враг, которого нужно расстрелять в конце миссии.

1 Положительная сторона дизайна Neuro — размер залов. Отрицательная — каждая миссия состоит всего из пары таких сооружений.

2 Столь занудной фам фаталь мы не видели уже давно. Впрочем, что можно ожидать от особы по имени Кейт Сандерс? Кстати, почему стоит НФ-девушке убежать за кадр, как звучит Страшный Взрыв и герой рвет на себе волосы?





3 На плечи Крейга Ричардса легла нелегкая функция развлечения аудитории. Он играет хорошо знакомую потребителям отечественной НФ роль «замаскированного русского». То есть имя с фамилией американские, а выражением «ход конем» щеголяет, пьет портвейн и грязно ругается.

4 Террористы в хоккейных масках, герои в кожаных куртках, спецназ в Футуристических Противогазах... Авторы Neuro дают смертельный бой стереотипам!

нительно. Нет, не так: без жизнерадостного хихиканья и покручивания пальцем у виска это невозможно.

Нейромантика

«А теперь обними меня, Джим!» Немедленно следует боевая миссия, в которой Кейт и Джим бок о бок истребляют пару десятков «ненастоящих полицейских» планеты Сорго. Главная беда НФ-шутеров — слабое согласование планетарного геймплея с гуманистическим пафосом рассуждений о человечестве, прогрессе и религии в уютных кают-компаниях, — в Neuro предстает особенно остро.

Миссии очень короткие, их всего два вида: «не попадись на глаза человечкам, бродящим среди контейнеров в огромном футуристическом ангаре» и «убей всех человечков, бродящих среди контейнеров в огромном футуристическом ангаре».

Легким дизайнерским движением (прикрепляются неоновые вывески с иероглифами, запускается табунчик пугливых статистов и т.п.) футуристический ангар преображается в город будущего, орбитальный лифт или недра реактора. Для разработки НФ-шутеров нужно куда больше фантазии, чем для разработки космосимов. Это ведь вам не дизайн перехватчиков и истребителей на фоне станции «Прометей». Здесь надо показывать, как все это выглядит изнутри, а изнутри все космические станции выглядят одинаково.

В поисках оригинальности дизайнеры то припадают к гиперреализму System Shock (неприглядные инженерные конструкции, облупившиеся элементы питания, явно срисованные с батареек для сотового телефона), то просто, по мере сил, копируют уровни SW: Jedi Knight II в надежде, что эту игру не помнит ни одна живая душа.

Собственно, отдельные эпизоды настолько похожи на Jedi Outcast (кстати, 2002 г.), что Neuro можно счесть вольным ремейком классического FPS LucasArts. Вы помните эти дома-башни с узкими карнизами, на которых были аккуратно расставлены снайперы, каковых следовало поражать тонким лучом дальнобойного фазера? В Neuro точно такие же асексуальные перестрелки.

Оружие — вяло замаскированный под «винтовку О'Двайера» шотган, «штурмовая винтовка Степанова», «электрическая винтовка Кентавр» и, конечно, грозный резонатор — производит на врагов и окружающую действительность столь ничтожное впечатление, что пользоваться им не хочется. Но и телепатическая альтернатива тоже никакая. Режим видения сквозь стены, поражение одиночного врага ментальным ударом, заражение противника берсеркерской яростью, самолечение и пирокинез. Ничего не напоминает?

Уровни не предполагают творческого использования пси-способностей (видение сквозь стены потребно в стелс-миссиях, пси помимо самолечения не нужны вовсе). И стоит ли упоминать о том, что все миссии абсолютно линейны? Причем линейны не в смысле «имеют лишь один путь прохождения», а линейны в смысле «отчаянным усилием мы кое-как выстроили три-четыре зала и коридора во что-то, отдаленно напоминающее последовательность». Не успеваешь возмутиться, как уровень заканчивается. В Neuro, вполне вероятно, самые короткие миссии в истории НФ-шутеров.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

Масса дверей, которые нельзя открыть, — первый признак отвратительного дизайна. **Второй — телепатические способности, которыми обладает только главный герой.**

CREDITS

руководитель проекта	**Сергей Миронов**
главный дизайнер	**Михаил Рахаев**
арт-директор	**Сергей Миронов**
главный программист	**Сергей Маковкин**
сценаристы	**Сергей Миронов, Михаил Рахаев**



Троллейбус-**буги**

Мыслящие в кварталах и миллионах продюсеры Codemasters давно забыли, почему проект, называемый по привычке «рейсинг-симулятором», носит имя ToCA и как именно расшифровывается незамысловатая аббревиатура. Словно обделенный краткосрочной памятью герой фильма Кристофера Нолана, наш подопечный ползет от сиквела к сиквелу с бессознательным равнодушием, снова и снова совершая одни и те же смутно знакомые действия.

TOCA RACE DRIVER 3

жанр	**Всебиблейская автоаркада**
платформа	**PC (Windows XP), PS2, Xbox 360**
разработка	**Codemasters (www.codemasters.com)**
издание	**Codemasters (www.codemasters.com)**
дата релиза	**24 февраля 2006 г.**
железо	**Pentium 4 1500+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c**

www.codemasters.com/tocaracedriver3

Подзаголовки Touring Car Championship и (наш любимый) The Ultimate Racing Simulator ныне оставлены отдыхать где-то на обочине истории, третья часть ToCA Race Driver (TOCA3 на жаргоне аборигенов кунцевского авторынка) в них не нуждается. Ведь единственное достоинство игры — невероятная способность причесывать под одну гребенку автомобили самых разных классов и типов с тем, чтобы вполне в кастрюльном духе связать их темной волей к чертовой матери.

Ноев паркинг

От многообразия четырехколесной техники в TOCA3 юный чемпион всего сущего мгновенно косеет, однако его смятение беспочвенно. Фирменный секрет конюшни Codemasters — и некоторым нордическим девелоперам это послужит хорошим уроком — заключается в, так сказать, глобализации физической модели поведения автомобиля для всех-всех-всех мыслимых транспортных средств, чьи имена и явки можно найти в глубинах официального веб-стопа.

Что особенно приятно, в фундамент физмодели легла бихевиористика гвардейского советского троллейбуса, Trolleybus vulgaris; его, неназглядного, мы безошибочно узнаем по походке. И потому не сомневаемся: если разогнать старичка до трехсот километров в час, получится в точности Mercedes-Benz C-class DTM из TOCA3, поставить на гидравлику и колеса от «БелАЗа» — и TOCA3 Monster Truck готов к соревнованиям! Передний или задний привод, двести или семьсот лошадиных сил —





для Codemasters все одно. Кузова аутентичные? Кокпиты разные? Что же еще требуется вам для счастья, неблагодарные?

Счастье

Между тем дизайнеры серии вывели формулу любви еще два года назад: много-много автомобилей, сюжет, конкурентная борьба в самых неожиданных чемпионатах. Но синтезировать вещество без примесей — прямо по Жванецкому — не удалось. Поэтому Codemasters, у которой так и не получилось притвориться ORIGIN Systems, просто выкорчевала сюжетную подоплеку с корнем и, тщательно перемешав, ухнула чемпионаты в режиме кампании безо всякого принципа или порядка. Как бог пошлет.

Невзирая на покровительство небес, управлять картингом приходится уже после гонок на грузовиках. Когда же дело дойдет до «Формулы-3», в вашем послужном списке будут чудесные крылатые World Sprint-кары о восьмистах пятнадцати силах, которые сами укладываются в левый поворот благодаря строению паруса, а вместе с ними газонокосилки от Honda, монстр-траки, сумасшедшие внедорожные «Жуки», экзотические Mercedes-Benz W196, дебютировавшие в «Формуле-1» в 1954-м, раллийные монстры восьмидесятых... Всего около двух сотен штуковин, нет лишь паровых катков Уатта и ездовых слонов Пржевальского. Прочие аутентично жужжат и воют двигателями, исправно оставляют резину на асфальте, гравии и песке знаменитых трасс. Любопытные артефакты автоспорта, чудовища и девианты — настоящий конек TOCA3, ее сила и очарование. Чуть больше внимания к деталям и подаче материала, графика без скидок на консоли текущего поколения — и Codemasters могла бы обустроить TOCA3 в изящной обособленной гоночной нише, где ее не беспокоили бы суровые северные личности под флагом GT Legends или GTR.

Всенесведущий

Неизбежное сравнение с впечатляющими изделиями SimBin не оставляет ToCA Race Driver 3 ни шанса. На вопрос о том, почему Renault Clio Cup ведет себя неотличимо от Caterham, почему у Honda Civic Type-R отсутствует VTEC-ускорение после шести тысяч оборотов, а газонокосилка без малейшего крена вписывается в полноценный разворот на скорости в девяносто км/ч, ответа не существует. Гоночные болиды и раллийные демоны, гран-туризмо и B-класс — все безвольно подчиняются единой управленческой схеме, все опираются на анонимную, ничем не примечательную физику. Под скорлупками «Мерседесов», «Ауди», «Фордов» и «Хонд» нет абсолютно ничего. Кроме грации вышеозначенного юбертроллейбуса, разумеется.

В финале, багги и карты оказываются единственными носителями самобытной физической модели. И если внеасфальтовым упражнени-

Вопреки собственным рекламным буклетам, игровая графика TOCA3 невероятно скупа, **что, впрочем, идеально соответствует общему настрою игры.**

1 Честь основания банды газонокосилок принадлежит компаниям Honda и Codemasters. Мир еще не видел таких совершенных болидов.

2 Любители кольцевого спорта изобретают все более изысканные способы автопотех. Представьте себе парашют с моторчиком в восемь сотен лошадиных сил. Славная штука!





3 Гррр! Заднее расположение двигателя и ураганный крутящий момент уравнивают мотоцикл и монстр-трак в степени куража. На двух задних!

4 Картинг — без сомнения, лучший из чемпионатов TOCA3.

ям свойственна определенная фантастичность, карты ходят по трассе цепко, спортивно и собранно, с некоторым намеком на бортовой снос, — явление для TOCA3 совершенно невиданное, дикое. Созданию позитивного настроения далее способствует живая подвижность характерных кокпитов четырехколесных рам с моторчиком; во всех прочих случаях пилот чувствует себя — на выбор — либо запеченным в сверкающую консервную банку, либо выглядывающим на дорогу из широкого окна того самого представителя рогов и электропривода. Прочие положения камеры, а особенно обожаемый приставочной паствой вид от третьего лица, омологации не подлежат. Намертво прибитая к осям координат камера пожирает и без того неживую игровую динамику, а будучи распятой чуть выше заднего бампера, она превращает даже стремительную эстетскую сигару гоночного «Мерседеса» модели W25 1934 г.р. в классическое лукичевское бревно.

Умирать молодым

Поверх этого безобразия покоится почти что казарменная рутина. Заезды «приключенческой» кампании и «профессиональной лиги» прут мамаевыми полчищами в несусветных количествах, один за другим, неразличимые, сливающиеся в утомительный клубок. Вместо обстоятельного и захватывающего рассказа о каждой новой машине, демонстрации ее выигрышных и слабых сторон, технологического и исторического экскурсов — три метафизические строчки из Большой советской, а может, гида по Амстердаму для геев и лесбиянок.

Каждая итерация пресловутого мирового ралли-тура, согласно ToCA-традиции, снабжена тремя весьма разношерстными вариантами заездов. И хотя для дальнейшего продвижения достаточно выиграть лишь в одном, знайте, система разработана авторами «однорукого бандита», и неотыгранные этапы обязательно вернутся позже с нездоровым блеском в глазах и желанием сатисфакции. Но вот нежданный гуманизм: неудачную серию заездов можно переиграть, причем абсолютно с любого момента.

Пит-стопы вооружены сполна, есть даже телеметрия, поэтому желающие увидеть в TOCA3 неуправляемый занос вполне способны организовать его собственными руками в выгребной яме механиков. Борению с космическим совершенством AI-пилотов досуг в мастерской не способствует. По давно отработанной схеме, железные друзья не ошибаются, перемещаются только по идеальной траектории, быстрее на прямых и в ускорении, но медленнее в поворотах, перед которыми они уважительно тормозят гораздо раньше, чем оборудованный плотью и склонный к заблуждениям человечек. Именно им, бездушным и безразличным, и адресовано новое мотор-шоу под вывеской ToCA Race Driver. Дышащих и чувствующих просим не беспокоиться.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

Неприкасаемые болиды компьютерных пилотов и ваша собственная позорная уязвимость для слэма не потворствуют созданию спортивной атмосферы. **Хочется мстить. Где пулеметы?!**

CREDITS

исполнительный продюсер	Гэвин Рэберн (Gavin Raeburn)
ведущий программист	Алан Робертс (Alan Roberts)
ведущий дизайнер	Джеймс Хорн (James Horn)



Частный **сиськ**

Только недоверие к конспирологам и их мании не позволяет мне утвердиться в мысли о том, что Lula 3D — плод наивного заговора сексуальных меньшинств (а то и ничтожеств), имеющего целью отвратить мужеску половину человечества от женской. Ну, или заговора тайного общества квестоненавистников, мечтающих дезавуировать этот КИ-жанр любыми средствами, вплоть до помещения в игру бассета-девианта, мешающего пиксель-хантингу.

LULA 3D

жанр	**Срам**
платформа	**PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
разработка	**Redfire Software (www.redfiresoft.de)**
издание	**CDV Software Entertainment AG (www.cdv.de)**
дата релиза	**10 февраля 2006 г.**
железо (рекомендуемое)	**Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 2,5 Гбайт на жестком диске**

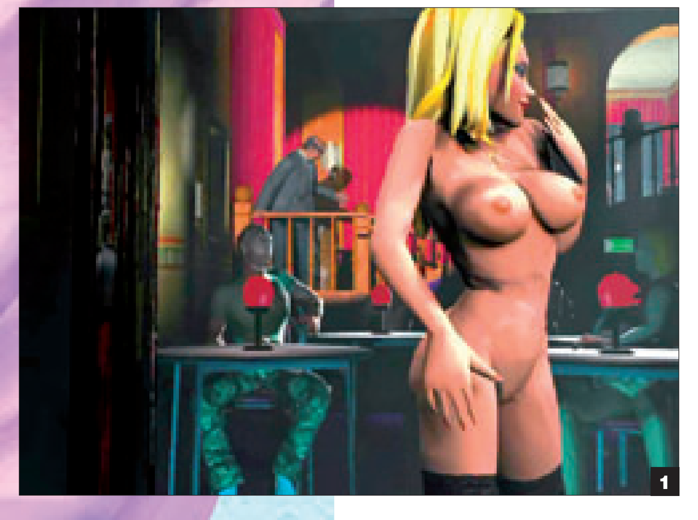
www.lula3d.de

Однако остается признать, что теория заговора, при всей ее привлекательности, как обычно, абсурдна. Люди из Redfire унд CDV просто делали (и чертовски долго делали) игру о приключениях слабо одетого продюсера женского пола (да так, чтобы никто не усомнился в том, что пол именно женский), вставшего ввиду сомнения в компетентности правоохранительных органов на стезю частного сыска.

Гладкие на угловатом

Просто делали игру, полагая что НАРОДУ НРАВЯТСЯ, особенно фейербаховские, что много не мало, но в шутере это неудобно с точки зрения интерфейса, в RTS окажутся слишком мелкими, в гоночном симуляторе не будет времени рассмотреть, а в тайкуне и приткнуть-то некуда. Так и вышло, что Lula как бы квест. Не просто плохой квест, а именно игра про, а также сопредельные части тела, которой придана видимость квеста.

Чтобы не прослыть модернистами, лулоделам пришлось прикрепить их к человекоподобным носителям, хотя сделано это спустя рукава и с видимой неохотой. Тогда как сами они прорисованы любовно и с явным знанием предмета, те же, на ком они крепятся, и те, кому их не досталось, — удивительная коллекция обитателей кунсткамеры, возглавляемая режиссером-порнографом, страдающим кривошеей, и венчаемая сенатором-флагеллянтом, поросшим карандашными грифелями, для которого сковородка Лулы явилась орудием misericorde. И никакого сарказма. Не пощажена и сама Лула: бог с ним, с количеством полигонов, от-





веденным на окружающую их плоть, большую часть времени сыщик-продюсер соблазняет игрока походкой Фореста Гампа эпохи, предшествовавшей «Run, Forest, run!», и лишь изредка радует куда менее энергозатратным и душераздирающим скольжением а-ля служанка принцессы из Spasebolls.

Путь пана Штендлера

Из лучших побуждений, чтобы дать людям подольше нались слишком быстро и они подольше были перед нашими глазами, передвижение частно сыскующей Лулы было максимально замедлено. Будь это детективный квест, тут в самую пору пришлись бы сложные головоломки, тонны улик, дополняющие друг друга показания свидетелей и прочее, совершенно лишнее в игре про. Поэтому в дело пошли иные методы. К примеру, отсутствие единых правил игры. Вот перед

Есть способы попроще, как-то: неожиданно затрудненное лулоперемещение внутри зданий или уже поминавшаяся недобрым словом собачка (ближе к концу; ею можно выстрелить из катапульты — реванш!), путающаяся под ногами и успевающая загородить важные объекты, которые, к слову, становятся активными только тогда, когда вы подведете к ним Лулу и повернете ее под точно выверенным углом. И никакого мы-

Никогда не одобрял жестокого обращения с собаками в играх, еще со времен Wolfenstein 3D. **Но был бы счастлив, обнаружив в Lula кнопку «пни песика».**



1 Голос из-за спины: «И правильно, чего руки-то прорисовывать, когда в кадре такие «дойки»! Все равно никто внимания не обратит».

2 Почему же раз бедолага, то непременно сенатор? Хоть бы раз водопроводчику повезло...

сладиться ими всех цветов и размеров (если, конечно, этот размер не меньше пятого), к игре прикрутили... сюжет. Не то чтобы намертво принайтовали нихромовой проволокой, а так — подвязали гнилым пеньковым шкертиком. И не то чтобы совсем уж сюжет, а так — последовательность локаций, в коих надо поболтаться некоторое время, производя какие-то действия, часть из которых позволяет приблизить момент перехода на следующую локацию. А чтобы локации не менянами как бы квест в этаком, как часто бывает в квестах, безвременьи, когда важна не скорость реакции, а правильная последовательность действий... и вдруг оказывается, что, если Лула, подслушивающая под дверью первого секретаря Коксагызского обкома партии, а на деле богатого притоносодержателя, не отпрыгнет с этаким FPS-стрейфом и не спрячется в уборной, — игре конец. И никаких больше — до перезагрузки. Но такое ведь тоже придумать надо. Не напасешься!

шеуказания — как в лучших домах Кинга и Конга. А уж если и песик не справился с задачей, можно и вовсе... замкнуть двух NPC друг на друга так, чтобы один блокировал второго, — и пасись, Лула, вокруг, наслаждайся случайными видами малополигональной порнухи в беседках и магазинчиках, пока те двое не отлипнут друг от друга. Ну, или перегружайся, если ты такая нетерпеливая.

Чтобы лулопользователь не заскучал, его, за терпение и выдержку, начиная с четвертой локации, балуют мини-





3 **Мастурбация — верный способ договориться с бензоколонщиком.**

4 **Этот непростой трюк Лула исполняет всякий раз, когда надо что-то подобрать. Нагибаться-то нельзя — вдруг юбка задерется!**

играми. Вроде дуэли с негодяем, который палит в Лулу из пистолета, а та, конечно, отвечает, метая в него нож. Попасть надо многажды, а нож-то один. Джедайские умения Лулы в притягивании финки обратно остаются за кадром, но видно, что использование шворца не проходит для барышни даром. Не волнуйтесь за свой монитор — он в порядке, это такой спецэффект. Тех, кому это придется по сердцу, в финале ожидает приятный (и очпротяженный) сюрприз.

Мир Lula 3D исполнен страданий. Страдают в основном сатиризмом и нимфоманией. Даже в телефонных будках.

Libra

Вы полагаете, все это придирки и глумление? Передергивание и летоты? Хорошо, давайте степенно и вдумчиво. И без них.

Современные хорошие игры вполне себе обрели ту самую «избыточность», о которой так мудро в «Дежавю» Еськова. Скажем, радио в GTA, о котором давеча сообщал г-н Халецкий, разве оно необходимо для прохождения? Нет, но именно такие вещи и «вдыхают жизнь в «рукотворный информационный объект», превращая его в произведение искусства». А в Lula 3D если чего-то и в избытке, то только... стоп, мы же договорились обойтись без. Все сверхнеобходимое здесь не избыточность, дающая ощущение целостности мира, а попросту мусор. Вроде лифчиков на полу или столбовой стриптизерши, богатой углами, как друза касситерита.

А вот что здесь в недостатке, так... всё. В первую голову — красота. Нельзя делать игру с эротическим уклоном, оперируя шестнадцатью цветами и двадцатью полигонами, даже если флагманской платформой будет PSP. Порог восприимчивости, конечно, у каждого свой: кому и Тинто Брасс — чистое искусство, без примеси плотских низменностей, а кому и кобыла невеста. Но все же с этим делом надо бы любовнее... Может, проблема в недоразвитости технологий? Может, не вытягивает современное 3D ту пластику и гибкость, которая будит нутряное, раздувает ноздри и вызывает легкую асфиксию? Наверное. Хотя у некоторых уже получается. Так ведь, кажется, с выпуском игры и так, мягко говоря, не торопились. Могли бы еще годик-другой погодить — идея-то в ближайшие тысячелетия точно не протухнет.

Во вторую — сюжет. Поиски похищенных порнозвезд-тройняшек — это очень, очень мило, но в игре важен процесс... Раз это детектив, подавайте связную историю, где концы сходятся с концами, а следствия проистекают из причин. В третью — интересные загадки, требующие решения, а не пятикратного повторения одного и того же диалога, как в эпизоде с садисткой. Ну и по мелочи: вкус, музыкальное сопровождение (что, при всем уважении к немецким порнотрадициям, совсем не лишнее), разнообразие (мини-игры ведь разные бывают, правда?).

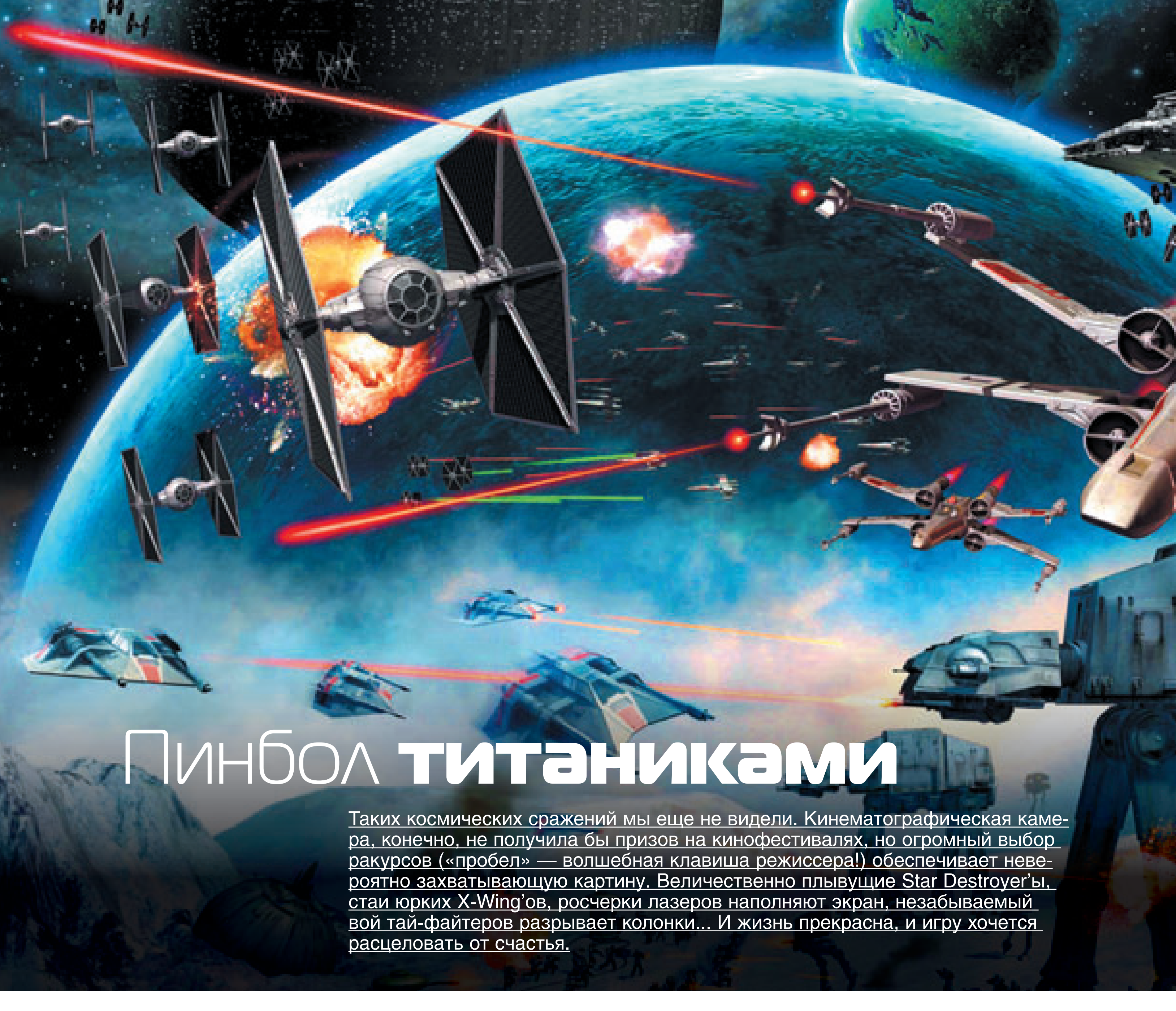
Есть ли в Lula 3D хоть что-то приличное? Ну-у-у... некоторые гэги вызывают улыбку, а то и смешок. И это так неожиданно, что даже пугает.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

P.S. Маша, это ведь вы хулили трехмерного «Ларри»? Ну и как вам аналогичная «Лула»?

CREDITS

гейм-дизайн и сценарий	**Карстен Вайленд (Carsten Wieland), Маркус Галл (Markus Gall)**
программирование	**Хасан Калискан (Hasan Caliskan), Дирк Шнайдер (Dirk Schnider)**
дизайн персонажей	**Хейко Шульце (Heiko Schulze)**
motion capturing	**Metric Minds**
музыка и звук	**Dogma Projectstudio**



Пинбол **титаниками**

Таких космических сражений мы еще не видели. Кинематографическая камера, конечно, не получила бы призов на кинофестивалях, но огромный выбор ракурсов («пробел» — волшебная клавиша режиссера!) обеспечивает невероятно захватывающую картину. Величественно плывущие Star Destroyer'ы, стаи юрких X-Wing'ов, росчерки лазеров наполняют экран, незабываемый вой тай-файтеров разрывает колонки... И жизнь прекрасна, и игру хочется расцеловать от счастья.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

жанр	**Быстрорастворимая глобальная RTS**
платформа	**PC (Windows 2K/XP)**
разработка	**Petroglyph (www.petroglyphgames.com)**
издание	**LucasArts Entertainment (www.lucasarts.com)**
издание в России	**«1С» (http://games.1c.ru)**
дата релиза	**16 февраля 2006 г.**
железо	**Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9,0c, 2,7 Гбайт на жестком диске**

www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Схватки на земле тоже очаровывают: хотя модели сами по себе несколько угловаты, здесь царствуют не крупные планы, а панорамные изображения. Яркие поляны далеких-далеких планет, ровные шеренги белоснежных имперских штурмовиков, по-партизански одетые повстанцы с бластерами наперевес, AT-AT Walkers, пикирующие с неба Tie-Bombers, и каждый живет своей жизнью; разноцветные штрихи лазеров наполняют собой чуть дрожащее марево воздуха, убитый штурмовик картинно падает на поле боя. Смотришь на это — и сердце замирает.

Трубка в руке

Глобальный стратегический режим вдыхает новый смысл в каждую схватку. Строения, что вы защищаете от имперских притязаний, вы возводили сами, и когда знаешь, сколь трудно было выцарапать эти средства, мотивация пробивает потолок. Десятки звездных систем; их не так много, чтобы они становились мелкой разменной монетой, но и достаточно для того, чтобы было где разгуляться воображению.

Плюс глобальный идет в реальном времени. Привычка неспешно размышлять, степенно раздавать приказы и затем искать кнопку «конец хода» разом разбивается на мелкие осколки, стоит только увидеть, как безо всяких предупреждений вражеский флот выходит на охоту.

Но глобальный режим — это еще и немало интересных идей. Скажем, повстанцы исследованиями не занимаются — просто засылают шпионов, выведывающих технологические секреты у Империи. Последняя отправляет дроидов по





всей галактике, их задача — выяснить, где, кто, что и в каком количестве. Повстанцам нет нужды очищать всю галактику от имперских приспешников, достаточно уничтожить Звезду Смерти, и отчаявшиеся темные сами разойдутся по домам. Система героев, другие находки (как много людей, оказывается, помнит SW: Rebellion!). Экономика, правда, проста до безобразия, а дипломатии по понятным причинам нет вовсе, но и без этого есть о чем подумать и чем заняться. Просто чудесная игра, мечта во плоти, драйв и интеллект, дайте две!

Агрессивные переговоры

Но когда начинаешь разбираться, становится очевидно, что, увы, как и в SW: Battlefront, глобальный режим самостоятельного значения не имеет, являясь этаким усложненным генератором тактических сражений. Строений преступно мало, дерево исследований фактически отсутствует, видов техники с гулькин нос. На второй вечер перспектива глобального управления выбранной фракцией блекнет до состояния оберточной бумаги. Ну и ладно, мы будем нести смерть и разрушения (вариант: свет и созидание) лично. Трепещи, галактическое отродье!

Наземные бои трагично пусты. Уровни на планетах мало того что микроскопичны, так еще и представляют собой довольно узкие лабиринты с непроходимыми естественными препятствиями: горы, реки, дома расчерчивают сушу на узенькие коридоры. Отряд толпится в кишкообразном коридоре, первые ряды вовсю воюют, а задние только перешептываются: с кем деремся и кто последний. Фактически это не столько RTS, сколько dungeon crowl. Стратегический простор абсолютно нулевой, обходные маневры невозможны, засады тоже. AI противника пришел прямиком из шутеров начала времен: вас видят, вас атакуют. Отступать вояки не умеют, и штурмовики будут один за другим гибнуть от огня ваших танков, не замечая, что силовые щиты бронетехники восстанавливаются быстрее, чем чахнут от огня. На помощь звать не принято, и, пока солдатики роют носами пыль, стая AT-ST Walker'ов, находящаяся совсем рядышком, за углом, даже не почешется. А потом эти же Walker'ы будут увлеченно перестреливаться с пехотой карбонариев, падать от их ракет, но этим чугунным курицам даже и в голову не придет просто передавить несчастного противника, секунду-другую потоптавшись над повстанцами.

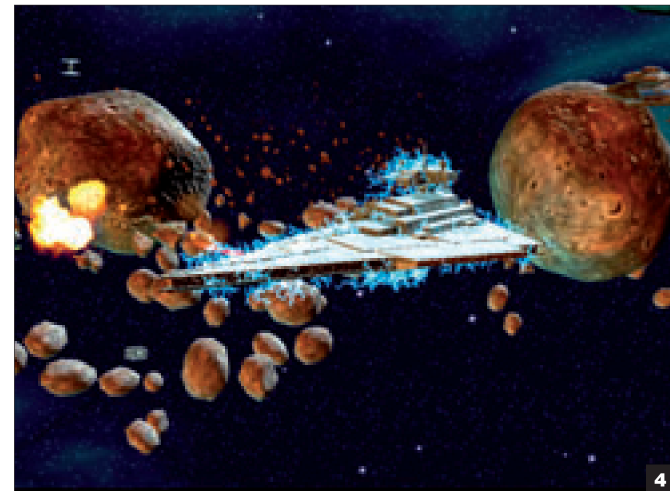
И давайте-ка прибавим сюда напрочь отсутствующий баланс. Так, мы можем строить ремонтные сооружения для тяжелой техники и бочки с bacta для лечения пехоты; пострадавшие приводятся в норму моментально, а потому после нейтрализации артиллерии

Через некоторое время однообразие стычек заставляет все чаще прибегать к кнопке автопросчета сражения. **Но если пользоваться ею постоянно, игра вообще лишается смысла.**

1 **Ограниченное число киноперсонажей приводит к резкому увеличению роли каждого в отдельности. В данном случае плодом тактического гения C3P0 оказывается целая военная миссия. Абсурд, конечно, но мы не против, к тому же очаровательная растительность настраивает на пасторальный лад. Что может быть прекрасней любимых дроидов, утопающих в цветах?**

2 **Когда дело доходит до серьезных стычек, без паузы уже не обойтись. Несмотря на то что наши войска формально делятся на отряды, приказы каждому юниту раздаются отдельно. А традиционное «всех в рамку и в бой» здесь не проходит — таких шапкозакидателей принято резать на лоскуты.**





3 Планеты соединены лентами маршрутов, как в Ascension или в недавнем MOO3. Это, конечно, несколько противоречит первоисточнику, зато упрощает ситуацию. Есть навязчивое ощущение, что это сделано для облегчения жизни AI.

4 Графика наконец-то доросла до адекватного изображения больших SW-кораблей. Прощайте, огромные белые треугольники прошлых лет!

(если таковая имеется) любую стычку можно пройти с помощью нехитрого маневра: пока на передовой один отряд танков крошит неприятеля, второй быстро ремонтируется и заступает на его место. Рецепт победы, между прочим. Отныне вы будете завоевывать планеты без потерь.

Кармина Бурана

А ведь еще есть герои. Дарт Вейдер способен в одиночку выносить вражеские базы с их гарнизонами, лишь изредка возвращаясь к резервуару с целебной bacta.

На этом фоне космические сражения значительно выигрывают. Во-первых, непроходимые стены хоть и есть, но встречаются куда реже, и коридоры не вызывают столь острого удушья. Во-вторых, нельзя ремонтироваться. Да и противник иногда совершает неожиданные действия, заходя в тыл и выбирая самую защищенную жертву. Впрочем, это не значит, что он вдруг излечился от слабоумия. Нет, он снова увлеченно дробит свои силы, высылая нам на съедение один крохотный отряд за другим, вместо того чтобы ударить всем веником сразу. Кажется, вражеский командующий соскучился по трибуналу?

Ну а странный баланс кораблей приводит к девальвации космического флота. Когда Star Destroyer стоит в два раза дороже мелкого фрегата, есть ли смысл в последних? Впрочем, и сам Destroyer суть мелочь. Рядовую планету атакует толпа из полутора десятков этих махин, и три-пять штук теряются при штурме. Это ничего, мы восстановим потери за день... Нет, никакая это не эпика, а пинбол титаниками.

Плоский мир

И еще одно. Хотя космос, как нам кажется, немного трехмерен, корабли передвигаются (а приказы отдаются) по двухмерной карте. К этому, конечно, привыкаешь, но поначалу... Опять же, космические стычки, как и наземные, фактически не отличаются одна от другой. База в одном углу, наш табор в другом, вражеские корабли в центре. Стратегия воспроизводится раз за разом, ход боя можно предсказывать до выстрела, нихт сюрпризен, рутина. Раздал привычные приказы — и, подперев щеку рукой, наблюдаешь. И на чай есть время.

Отношение к Empire at War — вопрос идеологический. Это очень яркая игра, в восхитительной обложке, сделанная людьми, которые любят и понимают лицензированную вселенную (а ведь это очень важно), это отменное развлечение на пару вечеров. Быстрорастворимая, безмозглая, несбалансированная игра, которая просто не рассчитана на большее, нежели мимолетное знакомство. Причем это явно не проблема качества — с этим у Empire at War все в порядке. Просто никто не ставил цель выпустить игру с глубоким геймплеем, продуманным балансом и пр. Это точно не к LucasArts. LucasArts больше не занимается такими вещами.

АШОТ.АХВЕРДЯН

Уничтоженная космобаза не исчезает сразу яркой вспышкой, а долго и сладострастно разваливается на части, исходит чередой взрывов, скрипит, трещит и крошится, давая нам возможность вволю посмаковать собственную победу. **Ну, или поражение...**

CREDITS

продюсер	Чарльз Дж. Крегер-мл. (Charles J. Kroegel Jr.)
ведущий художник	Гэри Кокс (Gary Cox)
ведущий программист	Майкл Легг (Michael Legg)
ведущий программист AI	Брет Эмброуз (Bret Ambrose)
звук	Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki)
музыка	А как вы думаете? (John Williams)



Турин **во сне и наяву**

Прав, вы не представляете, насколько был прав бородач ПэЖэ, заядлый биатлонист при шотгане и снегоступах, когда, сам того не подозревая, единственной фразой дал точнейшее и бесспорнейшее из определений зимним спортигрищам. «Зимней называется та Олимпиада, — произнес Патриарх, рассеянно глядя в редакционное окно и не замечая автоматических самописцев, что, среагировав на знакомый голос, с комариным зудом принялись гравировать медные пласты, дабы донести до потомков Истину, — в которой отсутствуют бегуны».

TORINO 2006

жанр	**Официальная игра Олимпиады**
платформа	**PC (Windows 98SE/ME/2K/XP), игра также вышла на PS2, XBox и вашем телевизоре**
разработка	**49Games (www.49games.de)**
издание	**2K Sports (www.2ksports.com)**
дата релиза	**26 января 2006 г.**
железо	**Pentium III 1500+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 1 Гбайт на жестком диске**

www.olympicvideogames.com

Совпали ли мудрые мысли членов Международного олимпийского комитета (МОК, он же IOC) и разработчиков игры или так легли на стол карты, а на небесный свод звезды, но Олимпиада в Турине, виртуальная и не очень, действительно содержит лишь зимние виды состязаний. Почему — сказать затрудняемся.

Губерниев, душка

Но все эти щедрой рукой рассыпанные на снегу яблоки, золотые, серебряные и бронзовые на голубом, девушки в трико на лыжах с винтовками в сугробах и пролетающие понад гнездами итальянских кукушек потомки Икара выглядят более чем аппетитно. А значит — наша делянка, ни за что мимо не пройдем, остановимся и хорошенько рассмотрим.

И хотя картинки в телевизоре компьютерном и том, что ежечасно передает мутагенезных «Ментов», почти идентичны, список дисциплин Torino 2006 (просто Torino на медалях нашей умереть-от-счастья-сборной) заставляет разочарованно заглянуть в коробку: не забыли ли мы чего? Почему-то забыли, но не мы — а авторы игроофициоза, 49Games. Внимание, дорогое фигкатанье, тебя ждет мама возле турникетов у выхода вон! Сдан на пластиковые лучины сноуборд. Мы закрыли бы глаза на хоккей в исполнении нашей великой сборной (спасибо, Паша!) — понимаем, игра многогранна, сложна, объемна и достойна отдельной EA-реализации, но керлинг, волшебную шаманскую пляску со шваброй вокруг катящегося по льду булыжника, верните! Молчат небесного цвета меню, безучастно мерцая восемью доступными режимами. Что ж, давайте что есть.





Лучше хором

Смысл существования Torino солнечными лучиками пронизывает главное меню. Игра добродушно раздает любые соревнования на одного, двух, трех или даже четырех олимпийцев. А если учесть, что почти все веселые старты имеют две попытки, можете смело созывать к экрану домочадцев и подруг — кто-то же должен шептать вам «ура». Надо ли говорить, какой режим предпочтительнее-выигрышнее? Старый добрый «горячий стул»! Это когда сидишь на диване (побольше пуфиков, пожалуйста) с джойстиком в трепещущих лапках, попирая спиной подушку, в окружении тазов с воздушной кукурузой, кувшинов с пенистым и душистым, подпрыгивая от вибрации динамиков и ловя периферическим зрением поощрительные жесты команды чир-лидеров, — вот наш выбор! Затяжной лыжный поход в одиночку, если только это не первое знакомство с управлением, рискует закончиться плачевно: минимум утренней мигренью от проработавшего всю ночь над ухом системного блока, максимум — челюстным вывихом. Бо каждая новая дисциплина все больше убеждает в том, что Турин — город, давным-давно вымерший и начисто лишенный Homo sapiens как таковых. Вдоль трасс торчат в своих пазах пластиковые манекены, изображающие восторг разной степени. По лыжням и трамплинам рассекают на манер движущихся мишеней в тире лоботомированные болванки, в глаза не видевшие чувств, эмоций и каких бы то ни было человеческих позывов вообще. Уныние, сиречь грусть-тоска ипохондрическая, — вот что витает в воздухе Праздника виртуальной физкультуры высших достижений, правда, в виде компенсации, словно новогодняя елка, облепленное лицензионными ярлычками, рекламками, плакатиками и названиями.

Кузница рекордов

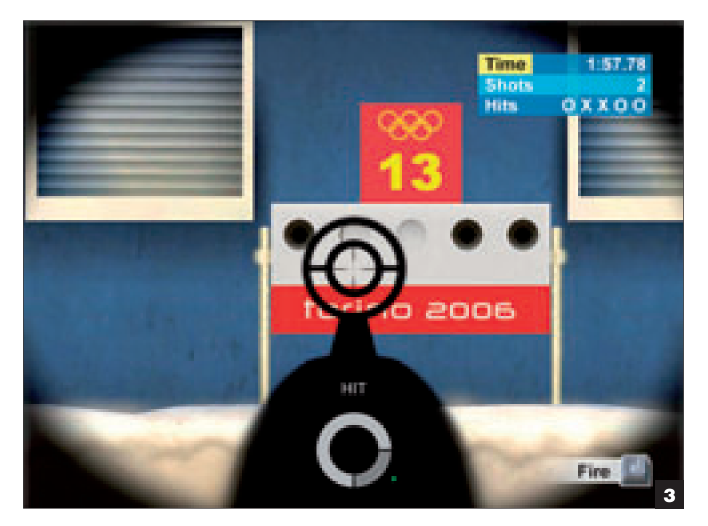
Предположим, пробежав глазами вступленье, вы все же решитесь испытать себя, принять участие в соревнованиях из 15 этапов (можно меньше, но зачем?). Что должен уметь современный виролимпиец? Во-первых, демонстрировать идеальный «стрейф на лыжах». А проще говоря, выполнять все виды скоростных горных спусков (Skiing). Downhill, Super-G, Giant Slalom и Slalom обыкновенный отличаются лишь длиной склона и разной степенью вероятности не добраться до финиша. Старались вписаться в чертовски неудобно расположенные воротца, не рассчитали скорость, занос, встретились с бортом и мячиком скакнули в снег? Невероятно? Однако ж это происходит сплошь и рядом и означает изгнание из данной дисциплины, следовательно — плинтусовый статус в таблице рекордов (немыслимо, но если желающих разделить с вами спортивное счастье нет, остается соревноваться с этим бездушным прямоугольником!). Следовательно, делаем что? Попытаемся вырваться в олимпионики по результатам прыжков с трамплина (Ski Jumping). Опять на лыжах.

Тут проще, вариантов всего два: Normal Hill и Large Hill, которые на деле различимы лишь

Тем, для кого слова Alpine Skiing 2006 и RTL Skispringen 2006 не пустой звук, не посвящается. **Почти одноименные туринские дисциплины — близнецы-братья.**

1 **Девичий отряд спецназначения. Лыжи для оперативного реагирования, ружья для бесшумной инфильтрации в ряды противника, обтягивающие костюмы для моральной дестабилизации.**

2 **Первый рекорд. Ликование виртуальных подопечных столь искренно, что поначалу хочется радоваться и плясать танец победы вместе с ними.**





3 Пусть номер нашего стенда несчастливый, все пять целей будут поражены. На стрелковом рубеже — Команч Дойл, самый опасный стрелок Турина.

4 Есть в этом виде спорта потрясающая грация. Взмах рукой, толчок ногой, сияние льда.

цифрой, обозначающей расстояние, в углу экрана по завершении попытки. Но, увы и ах, на дорогостоящих снежно-спортивных сооружениях новичков снова поджидают неприятности. Каким бы идеальным ни был ваш разгон, сколь бы красивым и изящным ни был сам прыжок, забудь спортсмен «выпустить шасси», позорно катиться ему в белом крошеве под вой и улюлюканье злой манекенной толпы до самого Средиземного моря (ведь это в него, если помните, впадает благословенная Италия). Поди докажи потом, что пролетел дальше всех, ведь засчитывается лишь касание лыжами.

Поразмыслив, предприимчивые немцы скрестили прыжки со скоростным прохождением трассы (Cross-Country Skiing). Двоеборческое дитя этого союза, выделенное в отдельный ГТО-норматив Nordic Combined, получает от дорогой редакции статус самой мерзкой опции. Со всем тщанием отпрыгавших две попытки, нас насильно переодевают в беговые лыжи, устанавливают на старте и... Несись, Саша! И несись хорошо, ибо результаты забега и, гм, запрыга сведут в один и опять-таки добавят в дамоклову таблицу. Между прочим, собственно гонка реализована довольно любопытно. Спортсмен располагает неким запасом физических сил и, если слишком яростно подстегивать его кнопками, быстро выдохнется и упадет с криком «перекур!». Секрет победы в размеренности и сдержанности набора скорости и качения.

Комментаторы в игре — чудо! Конечно, не отмороженный потреот Губерниев, но ладно чешут на многих языках, шутят и волнуются за наши неудачи.

Кстати, этой же инквизиторской практики придерживается и загадочная дисциплина Biathlon. Напряжение скоростного марш-броска по хладной целине достигает своего пика, сердце бешено колотится, а руки покрываются липким потом, когда приходит долгожданный момент медитации на тростниковых коврикax «Torino 2006» и бесплодных попыток поразить из дрожащей винтовки Мосина пять крошечных мишеней где-то на границе с Францией. Радостный экспириенс процедура принесет лишь махровым дирхантерам, что привыкли стрелять на выдохе, замерев, погасив полой толстой кожаной куртки биение грудной мышцы и пролежав предварительно двое суток реального времени в кустах. Остальным: бросьте, не занудствуйте. Прямо по курсу — замечательный экскурс в невинное детство.

Город контрастов

Ответственно заявляем: Speed Skating, Bobsleigh и Luge (скоростной бег на коньках, бобслей и санки) — лучшие из впечатлений после общения с Torino. А может, и лучшая симуляция спортивных подвигов подобного толка на ПК вообще. Во-первых, конькобежцем серьезно приходится управлять, «стрелками» транслируя движения каждой ноге. Во-вторых, стремительный полет тяжеленной боб-ракеты им. Автолайна по ледяному желобу напоминает детские переживания от катания на санках в Кунцевском парке, гнутую переднюю раму, шершавое дерево и крупные глаза родителей. В-третьих, это просто красиво — где еще вам доведется обойти по внешнему кругу назойливого болгарина и не упасть, исправив тем самым досадное недоразумение, что случилось по вине насмешника Случая во всамделишном Турине.

Отечественные издатели! Смело помещайте в коробку с игрой комплект шоколадных медалей! Обещаем стараться.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

CREDITS

директор	Ян-Хендрик Ол (Jan-Hendric Ohl)
техический директор	Томас Малке (Thomas Mahlke)
ведущий программист	Дирк Олерич (Dierk Ohlerich)
ведущий дизайнер	Флориан Кнаппе (Florian Knappe)
дизайнер уровней	Оливер Самленд (Oliver Samland)



Недефтрек

Скриншоты — лучшее, что есть в Crashday. Немцы могут смело претендовать на лидерство в мировом автопроме, однако их участившиеся в последнее время разминки на ниве автомобильных аркад, увы, позиционируют моторолюбивую нацию ноздря в ноздрю с Кореей, родиной Hyundai и Daewoo.

CRASHDAY

жанр	Анархистская автоаркада
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Moon Byte Studios (www.moonbyte.de)
издание	Atari (www.atari.com)
издание в России	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	23 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1500+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

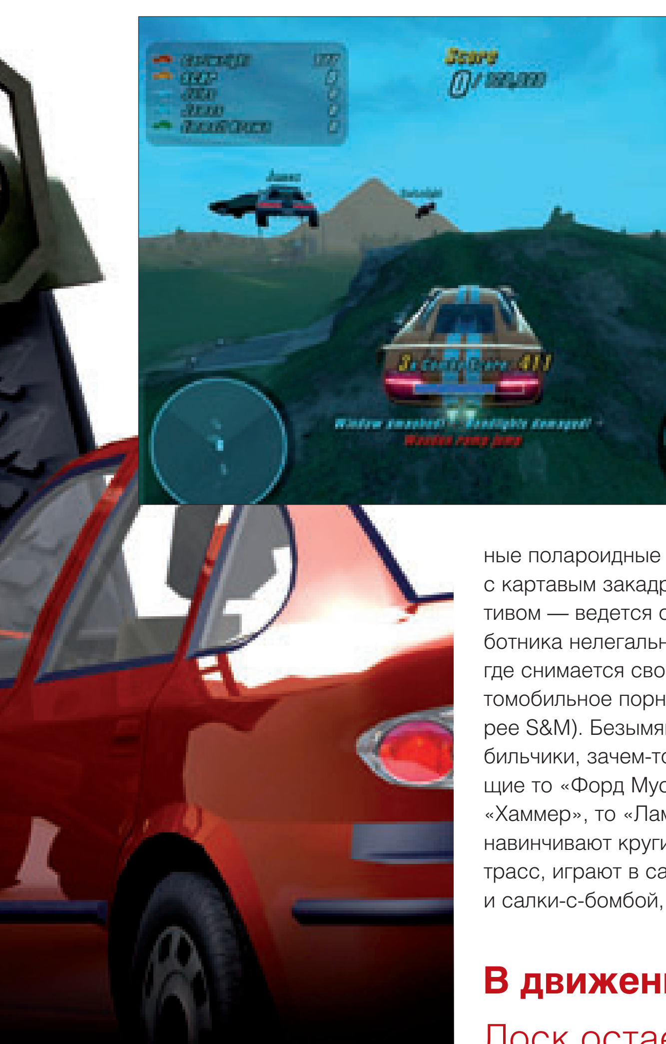
www.atari.com/crashday

Не последнюю роль в судьбе немецких КИ-проектов традиционно играет неизлечимое, на грани фола, пристрастие к тяжелому року. Crashday, где, согласно регламенту, автомобили гибнут за металл, была обречена на одноименную балладу рок-банды Pencilcase (www.pencilcase.de) с самого рождения, — жестокая судьба! А чтобы жизнь не казалась официальным дилером и дальше, железная составляющая саунда была разведена электронными треками, покрывающими, разумеется, транс, техно и брейк-бит-территории. И знаете что? Это идеальное музсопровождение для Crashday — аллегорически. Игра точно так же разрывается между песнями старого и нового дизайна, в результате оказываясь коллекционной нелепицей, которая выгорает за один вечер, оставляя в памяти любопытную смесь куража, утомления, недоумения и симпатии.

Fuckin' duckin' tracks

Коктейль безошибочно возмутительный и, длись игра хотя бы на час дольше, вредный для организма. Изучив карту идейных вдохновителей Crashday — а это Deathtrack (1989), Trackmania, Destruction Derby и обязательно Carmageddon, — можно только удивляться легкомысленной многостаночности, на которую авторы обрекли свое детище. Как им удалось? Crashday сотворена по заветам прадедов, кувалдой и топором.

Если руки отягощены парой не поддающихся сочетанию предметов, сколотите их воедино аршинным кровельным гвоздем и возвестите, что такова воля всевышнего. Игровое повествование — скроллящийся текст брифинга и абсурд-





ные полароидные фотографии с картавым закадровым нарративом — ведется от лица работника нелегального цирка, где снимается своего рода автомобильное порно (или скорее S&M). Безымянные автомобильчики, зачем-то напоминающие то «Форд Мустанг», то «Хаммер», то «Ламборгини», навинчивают круги кольцевых трасс, играют в capture-the-flag и салки-с-бомбой, отважно сигают с трамплинов и рамп, реконструируют лучшие сцены к/ф «Скорость» и, конечно же, мутузят коллег по цеху с помощью многоствольных авиапушек и неуправляемых ракет кл. «земля-земля». Все это зло, согласно версии нашего рассказчика, шоферюги творят ради бабла, девочек и тяжелых синтетических наркотиков. В лучших традициях национального готского героя Гая Ричи голос за кадром то объявляет, что ракеты выдаются только самым проверенным джигитам, то просит убрать вон тех паскудников, которые шантажируют добрых боссов нашего маленького предприятия. Само собой, на стрелку является эскадрон полицейских крейсеров. Мы рыдаем в пароксизмах умиления. Немцы!..

Everyone I hate

Геймплей ожидаемо балансирует на грани гениальности и дремучего любительства. От последнего страдают прежде всего гоночные и раллийные эпизоды, где по картонным трассам катаются не приспособленные для такого досуга кастрюльки автомобильчиков. В сравнении с Crashday модерская Quake Rally смотрится вполне профессиональным продуктом. Основная проблема — тупые и непредсказуемые реакции на управление, неестественно зашоренная физическая модель. Седым фэнам Carmageddon и Destruction Derby можно расслабиться, их лысые кумиры вне конкуренции.

Та же самая физика отчасти гробит и лакомые военизированные перформансы. Впрочем, правильного шутера на колесах не было со времен Deathtrack (Dynamix) — ох, какое это было веселье! — и Crashday навряд ли способна огорчить давно смирившуюся с деградацией жанра публику. Никаких торпед-терминаторов или коварно расставленных мин, действо до боли прямолинейно: противника выносят вон мгновенно, накатом с огромной скорости или парой ракет в борт. Особых водительских или боевых навыков не требуется, достаточно не останавливаться и палить от души. В дуэлях один на один полезно облагодетельствовать соперника очередью из пулемета, пока он представлен дрожащей кучкой пикселей на горизонте, а перед самым столкновением осадить ракетным залпом. Вероятность успеха столь примитивной тактики на удивление велика — что не делает чести AI. Между тем жертва немедленно возрождается в

В движении графика уже не так обольстительна. Лоск остается за кадром в ожидании фотосессии, а стремление разглядывать полыхающие остовы машин угасает после второго подряд идентичного взрыва.

1 Летают все! В лучшие моменты матча в воздухе становится тесно.

2 Когда центр управления полетами уходит на обед, рейсовым аэробусам приходится развязываться собственными силами.





3 **Возмездие всегда является неожиданно из-за тесного края экрана. Джарвик должен гореть в аду!**

4 **Судя по документальной съемке, разбившийся в Малибу «Феррари Энцо» участвовал вот в таком нелегальном состязании. Шестиствольный пулемет с пилона унес с собой «Дитрих».**

своем домашнем углу и спешит за новой порцией свинца. Избиение продолжается, пока один из участников не наберет искомое количество фрагов. Невзыскательно, да?

Зато неожиданно весело. Карликовая длина сюжетной кампании позволяет сценаристам почти не повторяться в миссиях, и медвежьи повадки геймплея просто не успевают досадить или наскучить. Участников неолимпийских игрищ

Кампания заканчивается раньше, чем игрок может позволить себе третью машину в гараже. **Классический мастер-на-все-руки, Crashday берет на себя многое, но редко преуспевает.**

то пересаживают на «Хаммеры» и выпускают бодаться в чистое поле, то стравливают в подземном гараже на спорткарах. Почетные гости щелкают клювами и затворами скриншот-аппаратов, чувствуя себя как минимум в составе японской делегации на экскурсии по Золотому Кольцу.

Nerd-dirt

Умная и хитрая идея скрестить кольцевые гонки со стрельбой... так и не посетила дизайнеров Crashday. Сторонники чистых удовольствий, они даже не стали проводить CTF-матчи на трюковой полосе препятствий. А зря, зря! По степени дурашливой комичности игровые акробатические состязания превосходят все известные аналоги, включая подвиги блистательной серии Trackmania. Благодарности за фристайловый дух клоунады следует направлять все тому же поддельному парню в железной рубахе, — в собственном непроходимом простодушии он сделает имя любому цирку мира. Достаточно выпустить AI на украшенную трамплинами арену, и в воздухе немедленно начинается шапито, способное выдавить восхищенный вой из самого Красного Барона. Скованный на земле, в полете четырехколесный спортсмен совершенно преображается. Его движением можно управлять, изменяя угол тангажа и бортовой крен, тем самым запуская летящую машину в достойный бумеранга тулуп или выравнивая ее для, извините, идеальной посадки. В прыжке — поверите ли — работает даже нитроускоритель: на правах полноценного ракетного двигателя он увеличивает дальность полета и позволяет демонстрировать фигуру высшего пилотажа «кобра», доступную, помимо машин Crashday, только истребителям нашего с вами села. Зрелище грандиозное: автомобили, фонтанирующие к облакам, сталкивающиеся в воздухе и с грохотом падающие ниц, — картина, достойная какого-нибудь антинародного художника СССР середины прошлого столетия.

Crashday быстро сворачивается, и это старый киношный трюк: режиссер, не желающий утомлять зрителя, пускает финальные титры, не дожидаясь храпа в зале. И вот мы чистосердечно сожалеем о недостатке батальных эпизодов, с ностальгией вспоминаем акробатический трюк на семьдесят тысяч очков и даже пару раз прыгаем с огромного трамплина в мини-гейме. Для в меру бюджетного проекта класса Crashday это хорошая концовка, поверьте. Для более серьезных достижений у немецкой поделки нет ни филигранности Carmageddon, ни графики Trackmania, ни сеттинга Deathtrack. Феномен бабочки-однодневки.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

CREDITS

идея	Ян Боденштайн (Jan Bodenstein)
ведущий программист	Роберт Клеменс (Robert Clemens)
ведущий дизайнер	Андреас Хакель (Andreas Hackel)



Джек может **не успеть**

Сериал «24» (на Первом канале — «24 часа») эксплуатирует целый ряд любопытных повествовательных технологий. Разбивка сезона по времени суток, реальное время (каждая серия идет ровно час — час же проходит в мире сериала), дробление экрана и демонстрация параллельно происходящих событий на разных панелях... Это «Улисс» от мира международного терроризма. Если бы старик Джойс был жив и строчил книжки «под Тома Клэнси», по его романам снимали бы точно такие экранизации.

24: THE GAME

жанр	**ТВ-триллер**
платформа	**PlayStation 2**
разработка	**Sony Computer Entertainment (www.scee.com)**
издание	**2K Games (www.2kgames.com)**
дата релиза	**27 февраля 2006 г.**

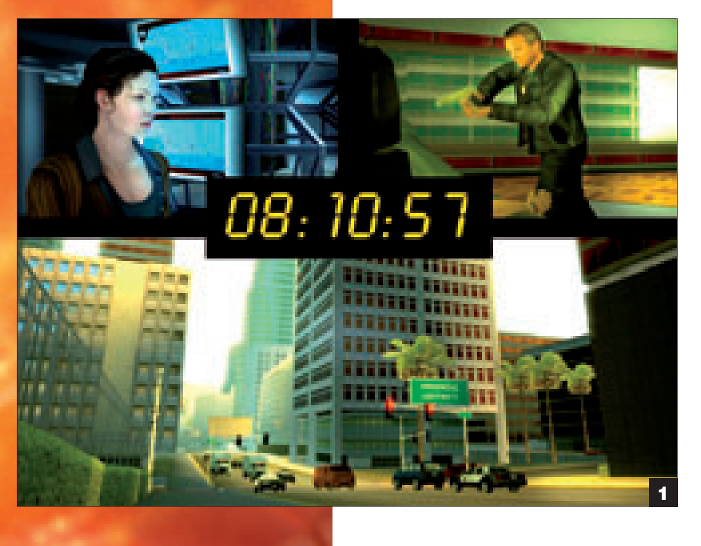
www.2kgames.com/24

24: The Game — специальная разработка Sony в тесном сотрудничестве с компанией «Фокс». Весьма масштабный проект. Из сериала в игру переместились ненаглядный Кифер Сазерленд (в роли Джека Бауэра, отважного протагониста), Карлос Бернард (в роли Тони Альмейды, начальника отдела), Рейко Эйлсворт (в роли Мишель Десслер, аналитика и жены Тони), Джеймс Бэдж Дейл (в роли Чейза Эдмундса, оперативника из вашингтонского отдела) и др. Уж извините, если все это несколько напоминает мыльную оперу.

Двадцать пятый час

Если вы не видели ни одной серии и искренне недоумеваете, кто все эти люди на групповой фотографии, 24: The Game — вполне повод познакомиться с отважными защитниками Лос-Анджелеса от полчищ коварных террористов. В работе над игрой приняли участие исконные сценарист и оператор сериала; фирменные нарративные техники любовно воплощены в полигонах; сюжет втиснут между событиями второго и третьего сезонов и для сериала является архетипическим. Здоровый параноидальный бред: между шестью и семью часами утра Джек возглавляет рейд на корабль, набитый взрывчаткой, между восемью и девятью втыкает вороненый ствол в бледную щеку потенциального террориста, между десятью и одиннадцатью предотвращает покушение на вице-президента, а между двенадцатью и часом пытается выкурить стадо наемников из захваченной штаб-квартиры отдела по борьбе с терроризмом.

Это, разумеется, только начало. Сюжеты «24» стартуют небывало хитроумным заговором, длятся заговором куда более подлым, ветвятся заговора-





ми настолько кошмарными, что их подробности друг другу боятся разглашать даже сценаристы, ну а уж чем завершится сезон, не знают даже создатели. Ходят слухи, что последняя треть каждого сезона сочиняется на ходу. Такая вот экстремальная драматургия...

Бюджет огромен. В 24: The Game надо играть на самом большом в доме телевизоре и самых больших в доме колонках... это, знаете ли, настоящее полигональное телевидение. Особенно хорошо сделаны этапы со стрельбой. Большие, детальные, быстрые, движения героев и их манера обращения с огнестрельным оружием переданы очень точно. На этих уровнях меньше всего условностей: трупы честно остаются на местах, с каждого можно взять оружие и патроны, в наличии точечная система попаданий. В затяжных перестрелках громят массу мелких объектов, пробивают стекла, оглушительное «бу-у-ум!» дробовика или узнаваемое «тра-а-ак!» сделанного по спецзаказу автоматического пистолета Джека нежно дышат в ухо. Идеология уровней и система управления каннибализированы из проспонсированного «Сони» британского криминального экшена The Getaway. В разборках есть небольшие недочеты (почему к одним стенкам можно прижаться спиной, а к другим — нет? Почему задержанного террориста тут же вычеркивают из списка живых?), но в целом — весьма солидное предприятие.

Чего не скажешь о втором главном аттракционе — развлечениях «а-ля GTA» на улицах Лос-Анджелеса. Это, прямо скажем, позорище. От неубиваемых пешеходов, ласточками выпархивающих из-под колес, до совершенно похабной физики автомобилей и срезанных углов AI (конечно, проще привязать вражеские машинки к авто игрока невидимыми ниточками, чем научить врагов честно водить). Все те консольные условности, с которыми так героически боролись на боевых этапах, в заездах присутствуют во множестве и с энтузиазмом. Теоретически, из машины можно выйти и, высоко подняв значок, остановить любую другую. Но только не тогда, когда везешь важного свидетеля! В этом случае нельзя выйти даже из горящего автомобиля. А если задано преследовать подозреваемого пешком, машину просто нельзя открыть.

НО! Две тонкости. Первая: сюжет настолько глобален и стремителен, что разработчикам можно простить почти все. Лишь бы действие развивалось. Вторая: МУЗЫКА. Шон Каллери свое дело знает. Она тревожная, подхлестывающая... Переживаешь. Сжимаешь геймпад. Налицо лихая телевизионная погоня, недостатков которой не замечаешь. Игра работает даже в худшие свои моменты.

ТВ-авторы уверяют, что запросто могут убить любого героя. **Если сериал не будут смотреть, они будут убивать по герою каждые десять минут!**

1 **Извлечь из всего этого полезную информацию не так-то просто. А зрители-ветераны могут считывать сюжет сразу из трех-четырех окошек... Вообще создатели скорее выпендриваются, нежели действительно рассказывают параллельные истории.**

2 **Как и в каждой уважающей себя консольной игре, в «24» есть дуэль протагониста с вертолетом. А диалоги временами достигают высот идиотизма Metal Gear Solid. Пафос, он таков.**

Тринадцатый район

От Джека мы отдыхаем в миссиях за Чейза, который мастерски проницает ряды плохих парней в заброшенном военном бункере в Вашингтоне (кадр украшает трогательная надпись «гнездо террористов») и на заброшенном заводе в окрестностях Лос-Анджелеса (стоит забросить какой-то объект — и на нем тут же заводятся террористы с домотканной



3 Кифер наш Сазерленд, человек-агент. Лоб мыслителя! Наблюдать мир через прицельную рамку, конечно, приятно, но в самых интересных миссиях «24» Джек безоружен.

4 Гонки напоминают худшие моменты Need For Speed: Underground, Driver и Midtown Madness разом. Но определенного драйва это не отменяет.

атомной бомбой). За Тони охотимся на подозреваемых в недрах Чайна-тауна и увертываемся от поездов, выслеживая в метро негров с биологическим оружием. За Мишель крадемся по коридорам атакованной штаб-квартиры, доставляя дочку Бауэра в Безопасную Комнату. За саму же Ким... далее везде.

Перед разработчиками 24: The Game открывались уникальные возможности. Сколько вы

На втором DVD можно найти массу познавательного: интервью, сценки из сериала, ролики... **Трудно пройти 24: The Game и не заинтересоваться феноменом.**

знаете игр, идущих в реальном времени? Я одну: The Last Express. А сколько вы знаете игр, творчески использующих функцию «картинка в картинке»? Я одну: Fahrenheit. Так вот, увы, повествовательные техники из сериала в игру не интегрированы. Они сымитированы. Большинство миссий проходит в благословенном забвении — лишь в конце, словно спохватившись, нам включают заряженный на четыре минуты таймер. Увы, на уровнях реального времени нет: только условное игровое и триггеры. Лишь короткие сегменты «допрос», «обезвреживание снайперов» или «отслеживание звонка» осуществляются в соотношении «минута в минуту».

То же касается и разделения экрана на панели. Большей частью декоративная штучка. То абсолютно бесполезный вид на одного героя с трех точек, то долгий показ мужественных морд с прижатыми сотовыми телефонами... Когда происходит что-то действительно полезное (демонстрируют приближающегося террориста или включают вид с камеры внутреннего наблюдения), на это просто не обращаешь внимания. Слишком уж часто транслируют всякую дезориентирующую ерунду.

Кстати, кстати! В 24: The Game свершилась маленькая тихая революция. Помните эти звонки на мобильный в самые неподходящие моменты, скажем, «Сан-Андреаса»? Принимаешь звонок, действие замирает... Герои «24» — впервые в истории видеоигр — могут болтать по телефону и вести боевые действия ОДНОВРЕМЕННО. Выглядит потрясающе: одной рукой Тони Альмейда куртуазно прижимает трубку к черепу, в другой зажат АК-47, плюющийся огнем; бьются стекла, вопят умирающие террористы, Джек прячется под столом, не прекращая выяснять отношения с дочкой, сверхзлодеем или ослоподобным шефом секции...

Семнадцать мгновений весны

Сюжет востер и менструально непредсказуем. Даже до скачков по персонажам: на кого только не работает Джек! Бывшие смертельные враги — теперь союзники поневоле. Только что громил логово террористов — и уже нелегально пробираешься в сверхсекретное правительственное учреждение, прикинувшись членом экскурсионной группы. События первых двенадцати часов выстраиваются в сложную и хрупкую как карточный домик конструкцию, чтобы во вторые двенадцать рухнуть на бедного Джека. За шесть часов до конца он ну никак не может выиграть. За четыре абсолютно, совершенно точно должен умереть, вылететь из ОБТ, поссориться с дочкой, впасть в депрессию и оказаться самым разыскиваемым человеком на Земле. За два часа до финала все еще хуже. И все же в конце марафона невероятно, невозможно, вопреки всему избитый, измочаленный, задерганный и так и не помирившийся с дочкой Джек побеждает... Чем не повод для идиотской ухмылки? Другие герои, конечно, далеко не такие харизматичные. Но в похождениях Чейза, работающего под прикрытием, число проблем Джека следует умножить на два. Представляете?

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

CREDITS

ведущий разработчик	Крис Соррел (Chris Sorrel)
арт-директор	Роб Хилл (Rob Hill)
программист	Мэтью Портер (Matthew Porter)
сценарист	Даппи Диметриус (Duppy Demetreus)
композитор	Шон Каллери (Sean Callery)



Савушкин идет за спичками

Начнем с того, что даже теоретически не может быть хорошей игры, в названии которой было бы чудовищное слово «сельдь» (два мягких знака практически подряд — воплощенное издевательство над здравым смыслом!). Плоская двумерная графика словно вернулась домой из путешествия на Альфу Центавра — а тут минули миллионы тысяч лет, и вот она бестелесным анахронизмом бродит по незнакомому миру...

«БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ЗАГАДКА АТЛАНТИЧЕСКОЙ СЕЛЬДИ»

жанр	Аркада
платформа	PC (Windows 95/98/ME/2K/XP)
разработка	PIPE Studio (www.pipestudio.ru)
издание	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	3 февраля 2005 г.
железо	Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8

http://games.1c.ru/pilots/info.php?id=65

Сама игра — смиренный полутрибьют-полупоклон, скомканный в честь покрытой вековой пылью легенды Lost Vikings, о которой помнит разве что хранитель древностей товарищ ПэЖэ. Глубина, тысызыть, геймплея — даже муравей не утонет. Быстрая реакция не нужна, мозг не нужен, ничего не нужно. Кому и зачем придет в голову поиграть в это, совершенно не ясно.

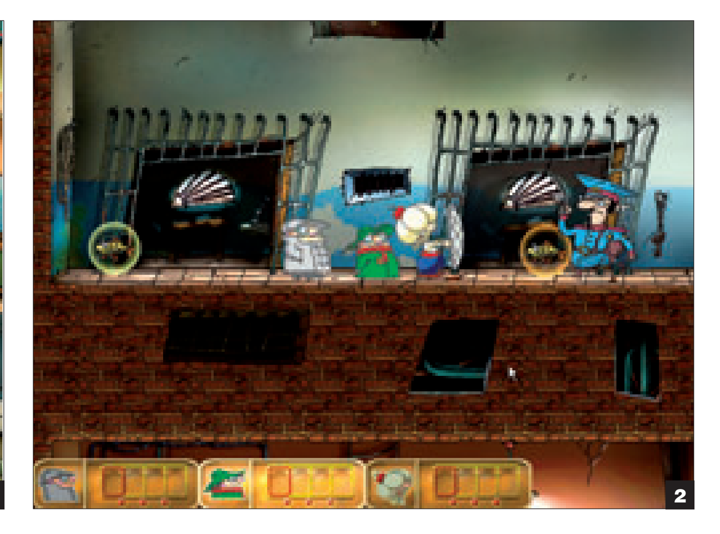
Теперь вы знаете о «Загадке...» абсолютно все, рецензия la finita, спасибо. Да, ради интереса можете заглянуть в находящийся чуть ниже небольшой постскриптум, главное — не принимайте его всерьез, а лучше вообще не верьте ни единому слову.

Постскриптум

Сползающий по лестнице Коллега застывает, смешно оттопырив руку в сторону. И вот здесь голос за кадром должен обратить ваше внимание на то, что «оттопырив» — это очень хорошее, веселое и весьма располагающее к себе слово. И вот в чем дело: сельди как таковой в игре нет совершенно, а вот оттопыриваться предстоит довольно часто.

Персонажи просто очаровательны. Неудавшиеся 3D-лжепилоты почти стерли из памяти развеселых прототипов и мультипликационный микросериал. И возвращение рисованных Братьев застает чуть ли не врасплох, ведь они совсем не изменились. И, в отличие от трехмерных клонов, эти, настоящие, обладают собственными характерами. Коллега, воплощенные драйв и бодрость, бешено суетится, потешно разбегается, запросто запрыгивает на ка-





кие-то малодостижимые поверхности, машет своей кроxотной киркой, это мотор компании, первый кандидат на сбегать за чем-нибудь полезным. Аркада, платформы, лестницы — его стихия!

Но центр предприятия, безусловно, Шеф. Степенен, руки из карманов почти не вынимает, терпеть ненавидит суету, вся эта физкультура его показательно не прельщает, поэтому он ни-за-что ни-ког-да не будет прыгать или бегать. Но игра-то — почти платформер, со всеми его ветхозаветными атрибутами: враги, ловушки, ямы с шипами, движущиеся они — платформы. И нарочитая невозмутимость, с которой Шеф идет в огонь и воду, сперва озадачивает, потом раздражает, а затем начинает натурально восхищать. Знаете, если бы Принц был джентльменом, он не скакал бы по стенам. Жалкий Принц...

Третий и последний участник не имеющих никакого отношения к сельди событий — Слуга, безропотное существо, послушно таскающее в руках тяжеленный люк от канализационного колодца, люк титанических размеров, попеременно служащий то щитом, стопроцентно защищающим от настойчивых вражеских поползновений, то превращающийся в, извините, цельнометаллический парашют.

Игра совершенно не похожа на те крупные проекты, о которых мы так любим строгать килобайты. **Это всего лишь небольшой сувенир, но почему-то очень приятный.**

Области применения канализационных люков

Несмотря на жанр, очевидным образом предполагающий врагов, смертельные схватки, коварные ловушки и прочую пропаганду насилия, игра обладает мягкой, дружелюбной атмосферой. Пистолет Шефа стреляет присосками («больно!» — трогательно поясняют авторы), и хотя после первого же попадания вредные крупнотелые уборщицы с метлами растворяются в воздухе, совершенно очевидно, что никакого смертоубийства не происходит. Они просто ушли — ибо кому может понравиться, когда в него попадают присоской?! Худосочных же милиционеров как людей более стойких один выстрел убедить не способен, этим все надо объяснять по три раза, но потом исчезают и навязчивые люди в погонах. Столь же тихо и мирно.

Многие, хотя и не все, ловушки тоже имеют безобидную природу. В подвалах складируются бутылки с шампанским, и из некоторых емкостей временами с громким хлопком вылетает пробка. А вот чемоданы в аэропорту, в зале ожидания. Сразу видно, вещи собирали люди неаккуратные, всюду торчат вилки, ножницы и прочие малоприятные острые металлические предметы.

С шутками, правда, в игре некоторая напряженка: их мало, и по большей части они совершенно не смешные. Но это скрашивается тем фактом, что игра все-та-

1 Пасторальный банк Бердичева буквально ломится от монет и купюр. И, что приятно, наши герои не обращают на раскиданное злато совершенно никакого внимания. Воистину, игра обладает немалой воспитательной ценностью!

2 Обшарпанные милицейские застенки. Все немногочисленные недружелюбные персонажи озвучены просто восхитительно и исчезают с такими трогательными междометиями, что не расчувствоваться невозможно.





3 В «Сельди» можно попасть даже в безвыходную ситуацию, и тогда единственный способ продолжить прохождение — загрузить уровень сначала.

4 По музею вежливо расставлены стрелочки, указывающие направление продолжения осмотра.

ки совсем не разговорная, фоновые реплики включаются лишь в момент пауз (думать мешают, между прочим!) и через некоторое время начинают восприниматься как шумовой фон.

Жить в музее (подсолнечник)

На самом деле «Сельдь» сделана художниками и аниматорами. Главное, что создает игру, — удивительно мягкая стильная картинка, рисующая атмосферу минимумом деталей. Так, настоящему художнику достаточно нанести пару-тройку штрихов — и получается настоящее, в то время как автору рангом пониже приходится утопать во множестве не имеющих значения мелочей.

Игра, к сожалению, куда короче, чем хотелось бы. То есть ее хватает на пару-тройку вечеров, но это, во-первых, всего ничего, а во-вторых, даже имеющиеся два десятка уровней получены путем частичного клонирования, поскольку типов локаций всего пять (по четыре небольших уровня в каждой).

Увы-2: сам по себе игропроцесс большей частью элементарен, наша бригада асфальтоукладчиков беспрепятственно прокатывается по уровням, лишь изредка спотыкаясь о мелкие кочки. Где-то не смогли с ходу запрыгнуть, где-то не вышло обойти ловушку, заново, еще раз, готово! И лишь изредка попадаются эпизодики совсем иного качества, и ты понимаешь, что игра могла бы быть о-го-го, если бы только авторы по-настоящему попытались в блестящий антураж завернуть ИГРУ. Скажем, наша троица должна пройти довольно сложную нелинейную цепочку лифтов и движущихся платформ, ты делаешь кучу ошибок, и только потом удивленно и радостно осознаешь, что у каждого героя свой предпочтительный путь, тот, что подходит только ему. Или вот еще момент, когда пройти опасную комнату можно двумя путями: либо «в лоб», разбив препятствие, чтобы затем, полагаясь на точность реакции, налечь на акробатику, — либо, подумав, использовать препятствие на пользу себе, разбив его лишь в самую последнюю очередь и полностью избежав физкультуры. К сожалению, подобные жемчужинки встречаются ужасно редко. Да, незамысловатая аркада, толком и вспомнить не о чем.

Самолеты «Бердичевских авиалиний» обладают невероятной пассажироемкостью, вот только никак не могут справиться с потоком багажа. **А потому чемоданы здесь используются вместо пола, стен, а местами и атмосферных осадков.**

Можно ли назвать «Сельдь» интересной? Не уверен. Скажите, грызть семечки интересно? Да, оторваться почти невозможно, до тех самых пор, пока не догрызешь все. Но и взахлеб рассказывать друзьям «мне сегодня попались просто изумительные семечки!» ни за что не будешь.

Но ее очень приятно разглядывать. Если бы она была настенным календарем, ее можно было бы разорвать на листочки и обвешать ими стены. И лучше всего, если бы картинки при этом двигались. Сами, без нашего участия, исключительно эстетического удовольствия ради.

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

руководитель проекта	А. Головлев
гейм-дизайн	С. Охотников
художник-постановщик	А. Тур
ведущий программист	И. Лощинин
звук и музыка	А. Ушаков



Моршанский **тракт**

Какая песок замена овсу — понятно каждому, но давайте не будем о том, что раньше было зеленее, выше и, возможно, теплее. Ну нет больше Camel Trophy! Есть «Экспедиция-трофи: Мурманск-Владивосток» (www.expedition-trophy.ru). И это даже интересно. Месить гравий с ледяной крошкой и цеплять хай-джеком завалившийся в торосах джип — такое же азартное приключение, как и прорыв через мангры и буксовка в липком месиве из слоновьего навоза и банановых шкурок. Опять же, приз правильный, мужчинский: десять кэгэ золота. Весомо, зримо и до сих пор романтично. Хорошее трофи. Так говорят участники.

«ЭКСПЕДИЦИЯ-ТРОФИ: МУРМАНСК-ВЛАДИВОСТОК»

жанр	**Сопутствующий товар (аркадный автосимулятор)**
платформа	**PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
разработка	**Symphony Games (www.symphony-games.com)**
издание	**«1С» (http://games.1c.ru)**
дата релиза	**3 марта 2006 г.**
железо (рекомендуемое)	**Pentium 4 2400, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 1,8 Гбайт на жестком диске**

http://games.1c.ru/expedition_trophy

Зрители думают иначе, им труднее. Хотя для них, конечно, тоже стараются, даже нарочитый поезд, следующий вдоль маршрута, организовали, но... Нам, подлецам, подавай яркие краски, павлинью разноперость. Нам умри, но покажи, как загорелые черти под аккомпанемент обезьяньих воплей и улюлюканье попугаев, сходу подхвативших скороговорку штурмана, застрявшего между скотоотбойником и бугинвилией, тянут из трясины «Лэндровер». Как разомлевшие было крокодилы трусливо плюхаются в речку, спугнутые вылетевшим на солнечный бережок ревущим комом грязи, декорированным носовой лебедкой.

...а по краям, студеные болота

Между Романовым-на-Мурмане и Владиком крокодилов не густо. Есть правда, ближе к финишу, деревня Каймановка... Топонимический, впрочем, казус, да и гонка через нее ни одним колесом. Получается, что смотреть почти не на что, кроме участков «технического бездорожья» — это как раз там хай-джеки, выломанные полуоси и «Тяните <...>, на <...>, нет <...>, <...>, Витьку на <...> придавило <...> <...>!» Но бездорожья, проверенного и подготовленного, как оказалось (!), и у нас не так уж много. А гнать людей по распутице дикой, неизведанной — это мало того что безответственно, так еще и очень быстро закончится — нечерноземная сайва шутить не любит. И безо всяких крокодилов.

Вот и получается, что львиная доля из шестнадцати тысяч км гонки проходит по дорогам. Нашим, но дорогам. То же и в игре, каковая стремится передать если не рисунок протекто-





ра, то солярочный дух трофи. Правду жисти.

А на зимних просторах необъятной матушки правда жизни — это, если вы вдруг забыли, смурное небо, снег-снег-снег и фантомы дорожной разметки. Если бы не резкие повороты, которых даже для наших, отчего-то упорно имитирующих спроецированные на плоскость горные серпантины, дорог густовато, «ЭТМВ» (игра, игра) была бы недурным по реализму симулятором дальнобойщика или просто одинокого автопутника. Серая дорога, сугробы с боков, снег валит, хмуро-пасмурно... спать! Хорошо что на «ЗИЛах» и «КамАЗах» не бывает круизконтроля, а то сколько бы их по зиме билось — жуткое дело. Радио не ловится, на единственной кассете какое-то, мать его, техно. И штурман, скотина, молчит — наверное, обиделся. Или успел-таки, вопреки правилам, засадить с утра винтом и устроить себе незапланированный выходной? Хуже нет, когда везешь в машине спящего, особенно поддатого...

Трафик в «ЭТМВ» нулевой, только «машина-тень» (о том, что это тень, сиречь нематериальное воплощение лучшего экипажа из соперников, узнаешь лишь перед третьим отрезком первого этапа) иногда маячит впереди или рядом, скрашивая путь от чекпойнта к чекпойнту. Вся борьба — только и исключительно с сонливостью.

...мощней у «Студебеккера» мотор!

Называть вещи своими именами девелоперам не разрешили. Оттого автомобили выступают под псевдонимами. И даже если вы не в состоянии опознать Mercedes G500 под маской Merchant C500, взглянув на картинку, не ошибетесь. Модели не то чтобы уж очень подробные, но все характерные детали и общие абрисы, по которым машинки опознаются даже туманной ночью, в наличии. Выбор средств передвижения невелик, зато жизнен (здесь игра равна реальной гонке), и объединен с выбором команды.

Короткие ремарки, возникающие рядом с картинкой автомобиля, видимо, взяты из реальной жизни, отчего иногда вызывают оторопь. Да, это «Лэндкрузер», и у него действительно можно много чего отодрать от мотора, и он все равно будет ездить. Некоторое время... Чаще, впрочем, комментарии вполне уместны, а значит — какая-никакая, но подсказка, помощь. Придирчиво осматриваемся: нет, не супермаркет — сплошь тяжелые длиннобазные внедорожники, из коротышек только «Нива». Модели по комплектации близки к базовым, никаких внедорожных монстров с голыми рамами на БелАЗовских колесах. Отсюда и скорость, порой вполне раллийная, и устойчивость в поворотах, и беспомощность в ситуациях для настоящего внедорожника штатных.

Однако быстро выясняется, что исходный выбор все-таки влияет. Отдав поначалу предпочтение заведомо всепролазному «Дефендеру», пришлось согласиться с тем, что его место все же в гараже Крокодила Данди, но никак не трофи-гонщика. Ме-е-едленный. Новомодные ниссановские и мицубишевские полупаркетники, напротив, здорово носятся по асфальту, но моментально вязнут в снегу, вывешиваются и не в состоянии выползти на скользкий взлобок

Графика? Да нет здесь никакой графики: оттенки серого и движущаяся коробочка.

1 **Модель повреждений? Стекла выбить — это можно, а вот вырвать с корнем о дерево «кенгурятник» уже ни-ни.**

2 **Вид из кабины здешнего «Дефендера» — что из БТРа. Ни обзора, ни зеркал. Вести «от бампера» весело, но кювет не дремлет. Единственный пригодный для управления вид на машину — сзади-сверху.**





3 Сползающий в прорубь «Лэндровер» можно реанимировать кнопкой «r». К ней удобно прибегать и в других, менее фатальных ситуациях: выгоднее потерять две секунды за помощь в возвращении на трассу, нежели потратить 10-15 на самостоятельное выкарабкивание.

4 Удивительное дерево! Вне зависимости от машины неизбежно прикладывался. Фатум! Пришлось объезжать слева.

— нет в движках тяговитости! Оптимальными оказываются любимые народом «Гелендваген», «Лэндкрузер», «Рейнджровер». Жадный до топлива 4-5-литровый двигатель оборачивается экономией времени на прямых участках, а нам ведь того и надо. На поворотах почти все машиночки ведут себя одинаково, а по-аркадному короткий, но емкий список настроек позволяет задать достаточный клиренс для одоления шуги и колдобин без чирканья днищем и увязания или же, напротив, прижать машину к трассе на асфальте.

Лакомые призовыми очками спецучастки гонки столь ярки и увлекательны среди общей зимне-дорожной тяготины, **что анатомировать их нет никакого желания.**

...Зачем ты, девка, резко так затормозила?

Что до реализма поведения машин при маневрах, то он... мягко говоря, плавающий. На твердом грунте все так, как и, а вот в любимой гранулированной воде, особенно глубокой, начинаются чудесатинки. То есть чудесатинка, странность, лишь одна: нет никакой разницы. Будучи по дверь в сугробе, на скорости километров в тридцать-сорок авто дивным образом уходит в занос и долго едет боком, чего от полноприводного двухтонника и на скользком асфальте не сразу добьешься (по крайней мере автору этих строк за годы издевательств над престарелым «Исудзу Трупером» это, к счастью, не удалось ни разу. Что с подключенным передним мостом, что без). Управление вполне достойное, даже с клавиатуры, в меру точное и чувствительное. Настройки силы тормозов и жесткости подвески в самом деле позволяют приблизить их к собственному стилю вождения. Единственное нарекание — механическая коробка передач. Да, тот же «Дефендер» славен ее неприхотливостью и толерантностью к несвоевременному переключению. Но не настолько же, чтобы разгоняться на первой до семидесяти, когда стрелка тахометра еще далека от красного сектора! Не убеждает и резкое торможение двигателем — нет характерного панического рывка.

Забавная нестыковка происходит при прохождении игры на легком уровне сложности (и поделом): можно одолеть весь этап, занимая в каждом заезде первое место, но не уложиться в «расчетное время» и быть с позором вышвырнутым из гонки. Тогда как соперники, формально проигравшие, проследуют дальше, в сторону Тихого океана. Но это так, плач в жилетку.

...шофер ЗИСа лежал у колеса

Подводя итоги, можно лишь развести руками. Да, отчасти игра справляется со своей задачей: дает домоседам возможность приобщиться к жизни реальных приключенцев, причем без опоздания, так как релиз произойдет раньше, нежели состоится финиш ЭТМВ 2006. Но уж больна мала эта часть. Нет азарта, совсем нет. Как нет и никаких приятных, да хотя бы и необязательных, опций и features, которые отвлекали бы от постылого уныния зимней дороги. Звуковой фон, хоть что-нибудь — вплоть до пошлого нативно-дорожного винегрета из Цыпы Казюлевой и Жеки Граненого! Нет? Спешили? Не захотели связываться? Сэкономили? Ну а если уж нарисовали напарника, то что он молчит-то? Ладно, за дорогой не смотрит, так пусть анекдоты матом травит...

Дорога, однозвучная, однообразная, бесконечная. И нет для нее ни зайца, ни лося, ни продрогшего соотечественника.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

CREDITS

руководитель проекта	**Артем Мироновский**
ведущий гейм-дизайнер	**Serg Samixon**
ведущий программист	**Денис Хачатрян**
3D-арт	**Юрий Приходько**



Стрелять

У этой игры только одна кнопка управления. Выстрел из дробовика открывает любые двери. Если вы сомневаетесь — нажмите на спусковой крючок; если вам страшно — дайте очередь в темноту; если вы умираете — бросайтесь грудью на пули, крошите тела в труху — и получите долгожданную аптечку. Промедление подобно смерти. Чтобы жить — нужно двигаться. И стрелять. Знакомьтесь, Black — шутер, который сошел с ума.

BLACK

жанр	Шутер от первого лица
платформа	Xbox, PS2
разработка	Criterion Games (www.criterion.com)
издание	EA Games (www.ea.com)
дата релиза	24 февраля 2006 г.

http://black.ea.com

Серией Burnout британцы из Criterion Studios сломали жанр автомобильных симуляторов о колено. С воздушной легкостью на место были решительно поставлены кобзоны местной сцены Gran Turismo и Need For Speed. А теперь... неужели пришли за Medal of Honor и Halo 2? Не пора ли им потесниться на пьедестале респекта? Эту теорию должен проверить Black — проба пера Criterion в FPS-жанре.

Игра, которую сами разработчики безо всякого стеснения называют «gun porn», интересовала нас по многим причинам. Во-первых, Black никогда не выйдет на PC (как и Burnout), а нормального пресыщенного игрока привлекать могут только совершенно недоступные игры. Во-вторых, видео и шоты Black выглядели просто фантастически — слишком хорошо для приставок пр. пок. В-третьих, чисто по-человечески интересно, как именно Criterion собирается конкурировать в сверхнаселенном жанре, остановившемся в развитии лет пять назад. В-четвертых, и мы повторяем это как заклинание, хороших шутеров на консолях не-бы-ва-ет.

На улицах Вебленска

Самое смешное: картинки правдивы до последнего пикселя. Перед очередной сменой консолепоколений вздохи «на пределе технических возможностей» — общее место, однако авторам Black удалось невероятное. Знаю точно: передо мной оптическая иллюзия, морок — но я не хочу выводить фокусников на чистую воду! Black существует в пределах отдельно взятой сцены, здесь и сейчас. Воздух в игре — невероятно плотная субстанция. В этой вязкой среде проплывают куски штукатурки,





вереницы пуль, водопады гильз, битое стекло, ошметки чьих-то тел; редкие источники света с большим трудом находят путь сквозь густой пороховой дым, который сопровождает героя повсеместно. Большинство предметов интерьера существуют здесь только для того, чтобы быть уничтоженными. Дети эпохи тотальной неинтерактивности, мы привыкли благоговеть перед левел-дизайнерами: если художник поставил здесь дверь — ее нужно открыть, если на улице стоит машина — ее лучше обойти... Друзья, если в Black что-то не детонирует, не крошится, не ломается — значит, вы просто недостаточно долго в это стреляете! В первой же миссии в результате перестрелки с засевшими на верхнем этаже противниками игрок отстреливает... кусок высотного здания.

Поголовно все стекла в окнах окрестных домов влачат свое существование только для того, чтобы мы выбили их эффектной очередью — и не просто так, а в целях служебной необходимости. Вы когда-нибудь убегали по длинному застекленному коридору от очереди из крупнокалиберного пулемета? Чтобы умереть, игроку надо стать тяжелее примерно на три кг свинца. Металл тянет на дно, движения становятся замедленными, голоса русских солдат смещаются в область инфразвука, время останавливается, краски тускнеют, картинка тает... Вы бежите в киселе из стекла и бетона, справа — дыры в стене, слева — звонкая стеклянная капель, впереди — аптечка. Один укол — и все начинается сначала.

Гильзой в лицо

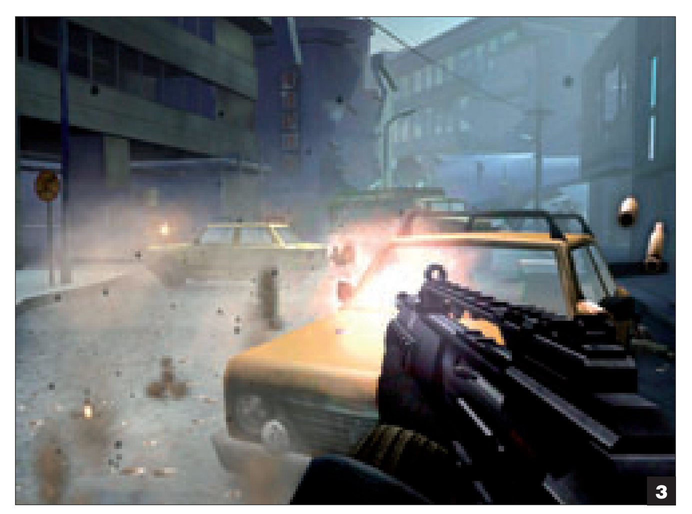
Black — развлечение на несколько дней. Главный парень прикован наручниками к стулу, в узком луче света напротив через стол — скользкий тип из правительства, задает неудобные вопросы. Восемь миссий-воспоминаний; Восточная Европа, очень много русского языка за кадром (если «Софт Клуб» возьмется локализовывать Black, половина работы уже сделана). Задания вьются вокруг свежих газетных заголовков: оружие массового поражения в Ираке, план президентского ранчо в Техасе... что еще может интересовать секретного агента! Впрочем, не стоит слишком внимательно вчитываться в очередное задание. В лучших традициях Burnout, Black демонстрирует «одноклеточный геймплей» — это способ игры, который не затрагивает разум, воздействуя исключительно на чувства.

Доберитесь до нужной точки, поднимитесь на балкон, чтобы собрать витамины «секретных материалов», и продолжайте палить-гвоздить-садить. Жалким поклонникам военной истории, тактических комбинаций и стелс-миссий Black строго противопоказан. Разработчики в деталях смоделировали все достойные упоминания виды стрелкового оружия — для них это настоящий фетиш. Классическая комбинация «girls & guns» обошлась здесь без девушек — в заставке оружие и только оружие. Главный дизайнер с придыханием рассказывает о тактической планке на H&K G36: о, ее ребристая поверхность чрезвычайно эффектно смотрится во время стрельбы! При этом гильзы из АК-47 вылетают прямо в лицо потенциальному стрелку, потому что

Суть игры точнее всего передают слова продюсера Джереми Чабба: **«Everything you shoot gets blown to fuck»**.

1 **Метко целиться в голову мешает отдача — разная у каждого типа оружия. Из весьма убедительных размеров арсенала нам разрешают иметь с собой не более двух «пушек».**

2 **Снайперская винтовка — редкая гостья в Black. Большинство вопросов вполне можно уладить с помощью «калаша».**


3


4

3 Эти малолитражки выглядят как надежное укрытие, однако еще пара очередей — и они эффектно взлетят на воздух. В Black все происходит «эффектно», и это самая большая проблема игры. В погоне за эффектностью потерян геймплей.

4 Бог создал стекла, чтобы Black-игроки имели возможность бить их. Звон битого стекла сопровождает нас от и до. В каждой миссии игрок изводит два вагона стеклопакетов, не меньше.

авторы использовали модель для левшей, — уверен, не со зла. Просто так эффектнее.

Black — это поезд, который на полных парах мчится к неминуемой точке назначения. Остановки не рекомендуются, попытки прятаться по кустам и снимать противников по одному тоже — заплутаете в густой тьме, уткнетесь в хорошо замаскированную стену, потеряете темп, выпадете из вагона. «Если вы начнете задумываться о таких вещах, как размеры уровней, значит... мы полностью провалили свою задачу!» — признается Алекс Уорд. «Переход границы» начинается в тихом ночном лесу с привинчивания глушителя, а заканчивается заревом пожарищ, тысячами (это не преувеличение, посмотрите статистику) трупов и противотанковым гранатометом в закопченных руках. Это он и есть — «тайный переход границы» по версии Black, иначе и быть не может. Восемь миссий непрерывного, бешеного действия под перезвон стекла и гулкую канонаду взрывов. Первые несколько уровней мы жадно пьем этот нектар, с наслаждением вколачиваем пули в тела врагов, рвем бензобаки, склады с горючим и боеприпасами, крошим в пыль баррикады из ящиков, с криками восхищения провожаем в баллистический полет тела подорвавшихся на очередной гранате, прячемся за углом, чтобы вставить в автомат очередной рожок (изображение на заднем плане эффектно размывается, делая нас совершенно беспомощным в этот интимный момент)...

Однако уже к середине игры становится ясно, что Black больше нечего предложить, кроме фирменного коктейля из КРОВИЩИ, автоматных очередей и МЯСА. Соседство вражеских солдат с бензобочками скоро становится назойливым; стрельба по надписи «огнеопасно» из приятного приключения превращается в обязательный геймплейный трюк, как и упражнение на координацию под названием «хедшот». Стрелять в человека по ту сторону метки прицела можно сколько угодно — враг будет всеми своими ragdoll-конечностями показывать, как ему плохо и как он хочет умереть, но стоит вам прекратить огонь — он поднимет «калаш» и продолжит. Единственный надежный способ прекратить его жизнедеятельность — выстрел в голову — в отсутствие мыши становится задачей нетривиальной.

Картинка великолепна. В полной темноте игра неотличима от реальности и даже больше — от лучших голливудских военных блокбастеров.

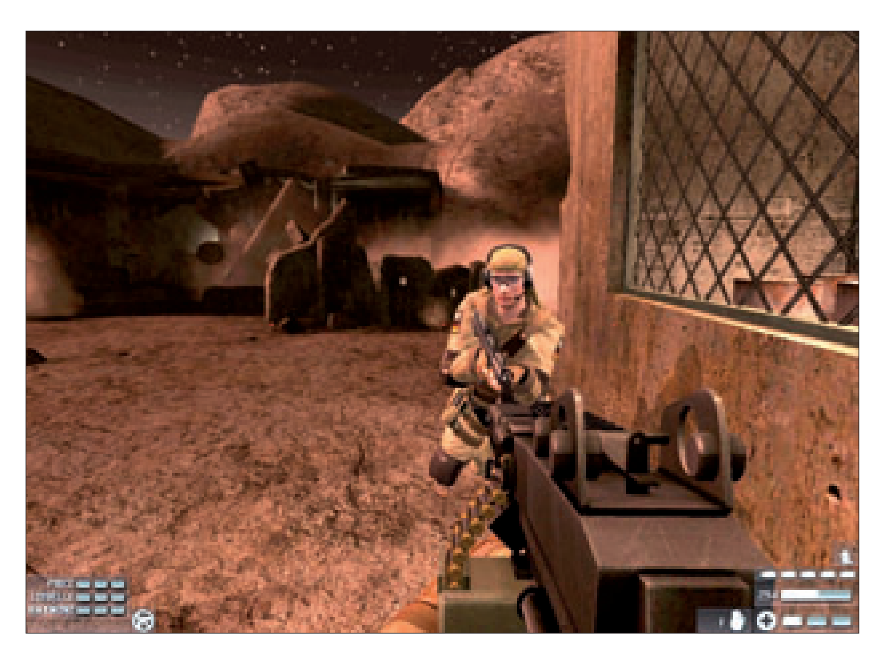
Враги многочисленны, но однообразны: есть просто солдаты и солдаты бронированные. Сюжет отсутствует, поговорить не с кем, боссов нет, хитроумных художественных сцен тоже, тяжелая техника умеет лишь стоять и взрываться, соперники стараются лишний раз не удивить неожиданным поведением, а после гибели в лучших консольных традициях миссию приходится проходить снова. Если Far Cry — песочница, Black — скоростная труба в аквапарке длиной восемь миссий. Сначала ты кричишь от восторга, потом от страха, а затем становится все равно. Техническая демонстрация возможностей программистов Criterion срочно нуждается в художественном руководителе. Впрочем, Burnout в больших дозах переваривается столь же плохо, и британцам потребовалось несколько итераций, чтобы довести геймплей автобезобразия до совершенства.

Будем терпимее. К слову, на консолях нового поколения Black не появится. Criterion уже вовсю трудится над Black 2. Работа над ошибками?

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

CREDITS

ведущий гейм-дизайнер	Алекс Уорд (Alex Ward)
продюсер	Джереми Чабб (Jeremy Chubb)
арт-директор	Крис Хили (Chris Healy)
художник-аниматор	Нил Мэннерс (Neil Manners)
композитор	Майкл Гиачино (Michael Giacchino)



■ Дым от ракет маскирует тот факт, что это Tom Clancy's Rainbow Six, в котором у пистолетов (и некоторых пистолетов-пулеметов. И укороченных дробовиков) бесконечный боезапас. Они считаются оружием рукопашного боя.

Утки в парламенте

Итоговая версия Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown — гладенькая, магистрально прямолинейная аркада, простенький и довольно веселый тир, в котором решительно не за что зацепиться. От трений с консольной тактикой, так взволновавших нас при знакомстве с «бетой», практически избавились.

Три святые буквы

В нынешнем виде Lockdown безумно напоминает Delta Force: Black Hawk Down: сотни стреляющих в твоем направлении дронов, вздымающие клубы пыли вертолеты, специальные опадающие или выносящиеся направленным зарядом куски стен и, конечно же, главное игровое событие: запуск вражеской РПГ. И если в «бете» перестрелка не производила особого впечатления, то в полной версии за реактивным снарядом остается роскошный расходящийся клубами дымный след. Когда такая штука ввинчивается в стену рядом с тобой, картинка вздрагивает, вылетают стекла, сыплются осколки... В общем, в такие моменты сомнений в аркадной природе Lockdown не остается никаких.

Враги в итоге умеют делать две вещи: стрелять, стоя неподвижно, и стрелять, двигаясь вперед по прямой. Они не обращают внимания на такие мелочи, как летящие в свой адрес гранаты и тактическая обстановка вообще. Крайне забавно, стоя всем отрядом за дверью, наблюдать, как мимо, виляя задницами, точно пришельцы из дебютного фильма Питера Джексона, прямо, по ниточке, пробирается отряд коварных террористов. Это охота на уток, шутер до изобретения AI. Только успевай совмещать прицельную рамку с выскакивающими вражескими головами. Кстати, без прицеливания теперь попасть очень трудно, а в режиме прицеливания очень узкий сектор обзора. Это и составляет главную тактическую подробность игры.

Смотровые площадки

С другой стороны, напарники под огнем ведут себя впечатляюще: как отступают, как прикрывают друг друга, как прячутся за колоннами... Очень похоже на кинобоевик, перестрелки в котором ставились под присмотром профессионалов, рейнджеров или морских пехотинцев, а режиссер был круглым идиотом-рекламщиком. Да и сценаристы... Миссии совершенно бредовые. К примеру, в сцене с обезвреживанием «группы» (их около сотни) гадов, захвативших британскую тюрьму, приходится давить не только целое войско внутри пенитенциарного заведения, но и длинную цепочку террористов, открыто стоящих на крышах соседних домов!

Надо отдать игре должное: она очень пестрая. Бои подаются короткими сегментами, фактически — аренами, и с каждой новой подгрузкой реальность шизофренически меняется. Возможен, разумеется, только один маршрут прохождения каждой миссии. Но можно более-менее варьировать последовательность операций (сначала перебить всех на уровне, потом героически спасти и отвести в точку эвакуации заложников). Кроме того, имеются Тактические Точки — специально оборудованные и очевидные, как аттракционы в Диснейленде, стрелковые позиции. Забравшись на такую площадочку, любой идиот с пулеметом может почувствовать себя героем настоящей тактической игры, расстреливая бегущих врагов с возвышенности.



■ Спасение снайпера Вебера оборачивается совершеннейшим аркадным позорищем. Спасенный не подчиняется командам, следует приказам одному ему известного скрипта и не может умереть.

И — самая приятная новость — от чудовищных снайперских вставок за Вебера ПК-пользователей все-таки милосердно избавили. Троекратное «ура». Теперь бы еще из Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter исключили стрельбу с борта вертолета, и за будущее конверсий консольных тактических шутеров можно быть спокойным.

ФРАГ СИБИРСКИЙ



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

жанр	Аркадный шутер
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2, GameCube
разработка	Red Storm Entertainment (www.redstorm.com), Ubisoft Montreal
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
издание в России	Game Factory Interactive (www.gfi.su)
дата релиза	16 февраля 2006 г.
железо	Pentium III 1000+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown



■ Да, герой подслушивает беседу. Нет, его не видят и не слышат. Он хорошо маскируется. Но сундук открывать не надо — убьют.

Двадцать тысяч лье на животе

В ообразим: Fallout 2 выходит не в 1998-м, а через пять лет после оригинала, году этак в 2002-м. На обложке вместо шлема от Advanced Power Armor — прекрасная дикарка negligee, то есть в тряпицах negligible-размера. Восторженные поклонники проскакивают игру на одном дыхании, и только потом им приходит в голову, что многие локации знакомы им по первой части. В общем, все как в игре «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале».



Благородный дикарь

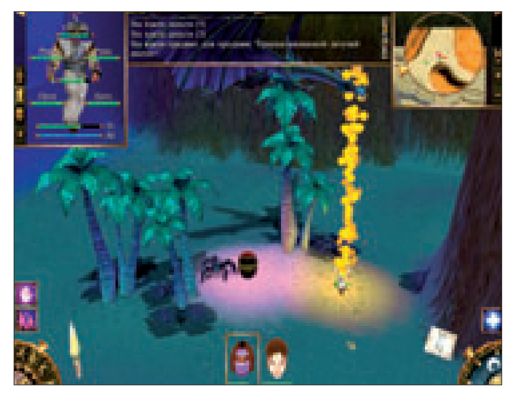
Или это все же аддон? Или stand-alone? Поди разбери... История чертовски мила: верные поклонники «Проклятых Земель» из Matilda сооружали мод; «Нивал» растрогался и взял их под крыло. Так сейчас делается повсеместно.

Но всегда есть зловредное «однако». Стандартный игростроительный прием проектов на уже существующей технологической базе — затягивание действия и взвинчивание сложности. Первого не избежали даже лучшие: в Fallout номер раз с самого начала нам давали синий костюмчик и пистолет, а в номере два за прикидом приходилось тащиться с копьем через ненавистный Temple of Trials, отыгрывая дикаря в штанах с помочами. В «Затерянных в Астрале» того веселее: мышцатый беглый раб («Бивис, приколись — у этого чувака сиськи есть!») по начальным параметрам сильно уступает герою первой части и норовит принять смерть от первой попавшейся жабы или крысы. Дело привычное, конечно. Но. В классике жанра misery героя преодолевается сравнительно быстро: голож-й джедай обретает понты и оборудование. В «Затерянных» герой как ложится с самого начала на брюхо, так и ползет на нем по сюжету. Распрямившие спину протагониста гордецы незамедлительно получают по тыкве.

Ползук летучий и Ко

В «Затерянных» пропедалирована одна особенность «Проклятых Земель»: если смиренно проползти в пыли, то людоед, волк и прочая пакость похихикают и притворятся, что не заметили пресмыкающихся партийцев. В оригинальной игре злоупотребления пластунством не наблюдалось. В аддоне же — сплошь шпионские миссии с высчитыванием времени обхода стражниками маршрутов. Но вот мы, казалось бы, уже изничтожили бумаги, идентифицирующие героя как раба, прикрыли его гуронское (джунское) красномордие тряпками, которыми обматываются местные больные опасной кожной хворью. И все равно отправляемся на толковище с шантажистами ползком, и каждый встречный горожанин норовит пнуть ногой. Вот шпионы зарэзаны прямо в голову на все 39, стражников не видно, мы наконец встаем... и на героя и его подружку налетает черный, как вихорь, дракон. Господа аддонодевелоперы! Мы понимаем, вы любите монтипайтоновский научпоп «Как сделать так, чтобы тебя не было видно», но нужно же меру знать.

Далее. Новые монстры — это хорошо (аддон, аддон!), но перенос карт из оригинальной игры целиком и полностью — это как? «Возвращение в Пещеру Червелицых» — прекрасное название для B-movie (мод, мод!). И безальтернативность: да, фирменная черта со времен «Аллодов»; но здесь это — ползком по рельсам. Зато у прямоточности игры есть и положительная сторона: минимум вариантов в диалогах (один) и персонажи не успевают наплести чего-нибудь совсем из ряда вон. Правда, один кузнец ЧИТАЕТ ПРАЙС.

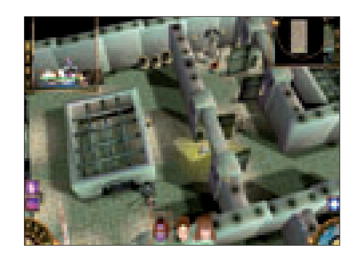


■ Как будто паука недостаточно, над вставшим с колен персонажем надругается еще и дракон, сплевывая огнем на голову.

Стелс-на-пузе приятно разнообразят задания типа «кто-то не должен умереть». Приятно, потому что гиены и паучки в большинстве случаев игнорируют освобожденную нами из некромантской тюрьмы подконвойную воровайку и кусают героев. А те привычные. Стиснуть зубы, подползти и пырнуть гепарда в голову.

Удивляет в «Затерянных» следующее: почему у движимого местью протагониста по имени Кир и его партнерши Кель не появляется по ходу игры чешуя или хотя бы ороговевшая кожа с той стороны, на которой они ползают? Был бы бонус к броне. А атака, спецпрыжок с земли на голову — где? Эх.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



«ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ»

жанр	Ролевая игра с элементами стратегии
платформа	PC (Windows 95/98/2K/XP)
разработка	Matilda Entertainment
издание	Nival Interactive (www.nival.com), «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	27 января 2006 г.
железо	Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 2 с 32 Мбайт ОЗУ, 1 Гбайт на жестком диске

www.nival.com/evilislands_ru/add



■ Персонажи Ankh далеко не так просты, как кажется. У торговца древностями (на переднем плане) есть свои мотивы (его ну очень интересует якорек на шее Ассила), у честной девушки Тары — свои... Что уж говорить про Осириса!

Пока не пришел **Моисей**

Для квестов о Древнем Египте Ankh делает то же самое, что The Westerner — для адвенчур о Диком Западе. Тематика, мягко говоря, заезженная... но никто еще не смеялся над мумиями и пирамидами так заразительно вдохновенно и, главное, искренне.

Слезы солнца

У игры непринужденный трехмерный движок, очень яркая полигональная картинка в высочайшем разрешении и саундтрек, который хоть сейчас можно отдавать в кино. Тема пустыни! Камелла лока! Танец работорговца в сопровождении живого товара! И надо бесконечно любить и тонко чувствовать классическую рисованную адвенчуру, чтобы ТАК (не просто удовлетворительно, а великолепно) воплотить ее в полигонах. Сохранены детальность интерьеров и богатство анимаций вручную нарисованного квеста, добавлены восхитительно свободные траектории движения камеры, специальные эффекты (как солнце отражается от разных поверхностей!) и фокусы с перспективой. Например, вид на героя от лица персонажа с серьезной близорукостью. Или подводные приключения с искажениями картинки и преломлением солнечных лучей... Это именно тот трехмерный квест, в который вы всю жизнь мечтали сыграть.

По количеству и разнообразию декораций Ankh может поспорить с любой высокобюджетной трехмерной адвенчурой международного масштаба. Здешний Каир — это не дом героя, базар, дворец и три прилегающих локации. Здесь и пустыня, и оазис с тремя водопадами, и подземелья, и внутренности Сфинкса, и Загробный мир, и... Прекрасный, просто прекрасный в визуальном отношении квест. Но дело же не в этом! Во всяком случае не только в этом.

Земля кошек

Ankh — то ли ремейк, то ли сиквел одноименной адвенчуры, давным-давно вышедшей на экзотическом компьютере британской компании Acorn. Авторы квеста — маленькая немецкая компания Deck13, заручившаяся поддержкой Telltale Games (где, как известно, прозябают люди, когда-то работавшие над коренными квестами Lucasfilm Games и LucasArts).

Сюжет совсем простенький: о попытках египетского паренька Ассила снять с себя проклятье мумии, наложенное за безобразное поведение в свежепостроенной пирамиде. В процессе перебираются все возможные египетские и околоегипетские шутки (кошки, путешествия во времени, масса библейских аналогий, бюрократия богов, пришельцы) и происходит издевательство над толстеньким, несчастным, забитым и запуганным крокодилом. Ассил активно взаимодействует с дочерью арабского посла (между персонажами можно переключаться: юноша лазает по деревьям, девушка играет на флейте, заставляя охранника шлепнуться в выгребную яму), с богом Осирисом, с торговцами, иудеями и кочевниками, моет верблюда на автомойке, покрывается татуировками и находит пиратский клад. Ну разумеется! В чистой немецкой речи персонажей то и дело проскальзывают слова «пазл» и «шорткат», они практически бредят старыми адвенчурами Lucasfilm. В целом же получилась очень странная, но приятная комбинация Терри Пратчетта, Рона Гилберта и диснеевского «Аладдина».



■ Игра света — источник примерно 60% удовольствия от Ankh. Даже в мрачных подземельях.

Головоломки элементарные: сложно только накликать достаточное количество предметов, куда и как их применить — понятно сразу (вариантов, прямо скажем, немного). В Ankh вам в принципе не может понадобиться солюшен. Как по-вашему, это недостаток? Нет? Думаю, разработчики прекрасно помнят, как и когда они безнадежно застревали в любимых адвенчурах, и твердо намерены не повторять чужих ошибок — даже в ущерб геймплею (разумеется, ни о каких встроенных мини-играх и речи быть не может). Возможно, сложность это любовное послание Жанру только испортила бы.

МАША.АРИМАНОВА

ANKH: THE TALES OF MYSTERY

жанр	Квест
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Deck13 Interactive (www.deck13.com)
издание	bhv Software (www.bhv-software.com)
дата релиза	10 марта 2006 г.
железо	Pentium III 1500, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 800 Мбайт на жестком диске

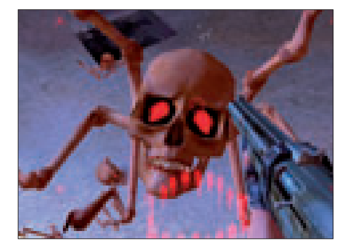
www.ankh-game.com



■ Совершенно очаровательный леший. К сожалению, вживую он и близко не столь выразителен, но на фотографиях получается просто великолепно!

Самоликвидация

« Ликвидатор» — на редкость беззащитная игра. Только посмотрите: при общей графической бедности и бледной немочи она обладает по-хорошему стильным, дорогим основным меню. Как же хочется сказать, что на его создание ушла большая часть усилий и до остальной игры…



«ЛИКВИДАТОР-2»

жанр	Ретротрэшевый шутер
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Parallax Arts Studio (www.partstudio.com)
издание	«Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза	9 декабря 2005 г.
железо	Pentium 4 1500, 512 Мбайт ОЗУ, GeForce3 или Radeon 8500 (GeForce4MX не поддерживается), DirectX 9.0c, 2 Гбайт на жестком диске

www.russobit-m.ru/rus/games/liquidator2

Блуждающий огонь

Хаотично набросанные комнаты уровней не способствуют ясности сознания: петляющие лабиринты из стен и дверей напрочь убивают ощущение движения к какой-то цели. К тому же уровням свойственна устойчивая тяга к нелинейности, поэтому нас гоняют туда-сюда в поисках разных ключей, и постоянно встречаются удивительные сюрпризы, когда мы открываем дверь и говорим себе: «ба! да ведь мы уже здесь были!». В общем, никакой мы не футуристический солдат, призванный ежедневно спасать мир, а скорее частица, пойманная в бессмысленном вихре броуновского движения, безмозглая медуза, инстинктивно жалящая все на своем хаотичном пути.

Но видели бы вы тот контингент, что попадается нам в нашем турпоходе. Вот мясник с топором — его хочется убить хотя бы из гуманистических соображений, ведь парень ходит так, словно с ним приключился перелом всех позвонков сразу и каждый шаг приносит ему великие мучения. Да и вряд ли он бросает в нас эти топоры — скорее просто роняет…

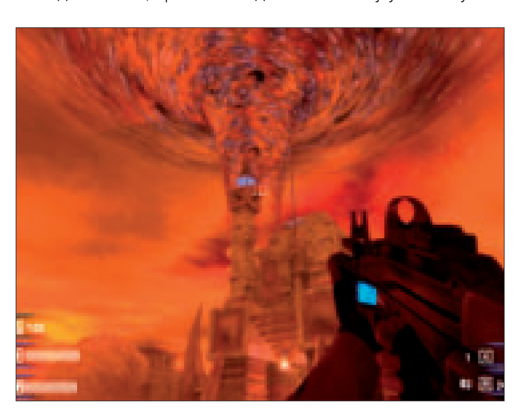
При этом монстры являются объектом приложения массы решений с отъявленной левой резьбой. Скажем, есть духи, становящиеся при нашем появлении невидимыми, — они перелетают нам за спину и атакуют сзади. «Превед!» — внезапное необъяснимое покраснение в глазах — совершенно будничное в «Л2» событие. Некоторые гады, умирая, превращаются в гадов поменьше, а те, в свою очередь, отправляясь на вечные каникулы, становятся зверушками еще более мелкотравчатыми. Удивительно, сколь сильно могут поднять настроение такие простые забавы! А случаются и вовсе элегантные решения, например: когда на голову аватара усаживается местный аналог headcrab'а, незваного гостя можно приложить о первую попавшуюся стену, врезавшись в нее собственной физиономией.

Но пуще всего мы обожаем в трэше сюжет. Цитата: «Нам ни хера не известно о природе вторжения!»

Гостья из прошлого

Памяти нельзя доверять. Со временем детали прошлого теряют четкость, постоянное ретуширование до неузнаваемости изменяет день вчерашний, — и вот на полках воспоминаний хранятся впечатления об играх небесного совершенства. Которых, разумеется, никогда не было. А потому в целях поддержки контакта с реальностью стоит время от времени заново садиться за старенькое, освежая нейроны.

И знаете, «Л2» невероятно напоминает шутеры прошлых поколений, колючие и суровые, с узкими спартанскими уровнями, угловатыми героями и midi-музыкой с непременным синтезаторным хором роботов-монахов. Вся игра — тщательное ретро с начала до конца, во всем: во внешнем виде уровней (особенно это касается стиля текстур), монстров, во множестве совершенно леворезьбовых идей, коим нет места в современных шутерах, поскольку формула жанра давно отполирована до сотого знака после запятой. «Таких игр больше не делают»? Ну вот сделали же, просто сегодня они никому уже не нужны



■ Это, как вы понимаете, преисподняя, только почему-то морковного оттенка. Перепутали кровь и морковь?!

— игры выросли, ушли далеко вперед, и если десять лет назад сегодняшний «Л2» был бы весьма мощным проектом, то ныне это объект насмешек и тренажер для остряков. И это совершенно справедливо.

А теперь самое страшное. При всей своей несуразности «Л2» оставляет довольно приятное впечатление. Это редкая находка: трэш, в который приятно играть, который интересно обсуждать и который совершенно не оставляет черного осадка ненависти. Нормальному игроку здесь делать совершенно нечего, но если вас интересует трэш или же вы в сотый раз проходите Hexen 2, не пропустите «Л2».

АШОТ.АХВЕРДЯН



■ Правила и очки — лишь повод поваляться на траве. Подумаешь, какая-то кожаная фигня? Вот намять бока противнику — это да!



RUGBY CHALLENGE 2006

жанр	Симулятор сильного пола
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)
разработка	Swordfish Studios (www.swordfishstudios.com)
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза	29 января 2006 г.
железо	Pentium III 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 3,7 Гбайт на жестком диске, рекомендуется джойстик

www.rugby-challenge.com/uk/home.php

Ребята с нашего двора

Вообразите, безгранично уважаемые, на секунду, что за постановку классического сюжета «фильма про кунфу» взялась классическая же, или лучше сказать стереотипическая, голливудская съемочная команда, набившая руку на боевиках категории «С». Жутко, правда?

Голубой ву-танг

Политкорректно сформированная группа приключенцев наверняка будет состоять из героя-в-отставке — сухого, как курага, но еще бодрого морпеха; афроамериканца, переодетого женщиной для работы под прикрытием; и кого-нибудь действительно женского пола, на редкость прекрасного, но фатально везучего на неприятности. Этот балаган битых два часа будет метаться по экрану, молотя чудовищных размеров родовые кланы вселенского зла, всенепременно попадет в глупую историю, дабы даже посетитель кинозала с самым большим содержанием колы в голове получил удовольствие, а в финале картины, взгромоздив ногу на гору поверженных тел, ослепит зрителя сиянием зубного протеза.

Итак, только что вы в общих тонах познакомились со спецификой игры регби.

Все не так

Спешим заметить, что перед нами игра-парадокс. Поклонникам футбола смотреть местный гейм — что серпом по сердцу. Мяч (святой Реал, как можно!) овальной формы грубое мужичье смеет касаться руками, да еще и передавать товарищам по команде! Ногами же спортснаряд лупят так, словно наткнулись в лесу на мухомор, да еще и перекладина ворот парит над землей на высоте 66 км. Тем же, кто всю жизнь считал профессиональное развлечение тов. Бэкхема слишком уж условным и надуманным, регби придется вполне по вкусу. Честнее оно, что ли, органичнее.

Помимо пассов руками, строго назад, и ногами, куда возжелаете, тут разрешены захваты руками и удары плечом. Ну, разве не вы морзянкой прессинговали кнопку «подкат» в обморочном FIFA, силясь прервать атаку наглого противника, и лелеяли после, сидя на скамье, клочок алого картона? Истинная мужская правда одна: пара таймов по 40 мин. каждый, «приземление мяча» — 4 очка (хряпнуть кожаной дыней о землю в зачетном поле противника почетно и выгодно), попадание в ворота со штрафного или свободного — «трешник», при выполнении дополнительного удара после приземления — 2 балла. Если тренер заболел и в расписании на завтра не замечено слово «игра», можно сходить в качалку (потолкать соточку от груди) или попить с друзьями пивка (углеводы все-таки).

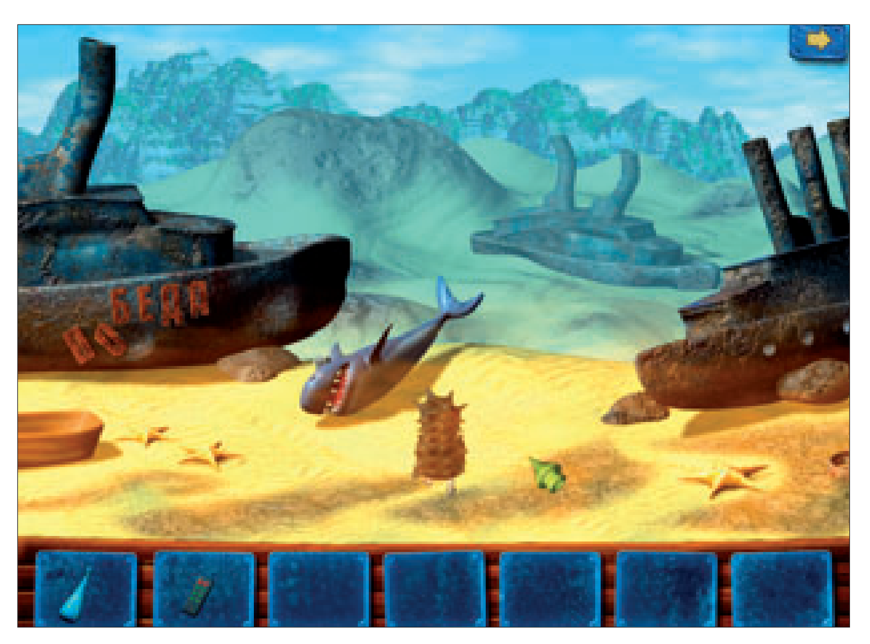
Мужики без кавычек

Не исключено, что всему виной излишне болезненный тренер, но поле Rugby Challenge 2006 населяют сплошь богатыри-не-мы. «Мамаши, несите детей в спортивные секции!» — должно бежать строкой по корням экрана, когда ладная модель очередного здоровяка заполняет критической массой доступный визуальный объем. Неужели в английских школах так хорошо кормят? Таким ли был некий м-р Эллис, ученик той самой Регби-скул, заложивший в 1823-м основу будущей игры? Мы не знаем, но игровая возня лишь выигрывает от частых свалок за право обладать мячом, могучих бросков и паровозных столкновений, разнообразящих серенький по своей сути процесс беготни от ворот к воротам. Не забывайте, умоляем, в режиме карьеры водить своих подопечных на тренировки — субтильные длинноволосые мальчики с брильянтовыми серьгами в ушах остались в футболе. Здесь мужики.

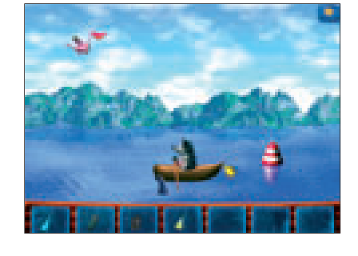


■ Защита. Это глядя на них, поэт сказал: «Любимый город может спать спокойно!»

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН



■ На обратной стороне коробки с игрой есть надпись: «Не подвергать механическим воздействиям». Они знали, что подвергнуть — это первое, что захочется клиенту «от 10 лет»!



«ТУМАННЫЙ ЕЖ»

жанр	Хамский квест
платформа	PC (WIndows 2K/XP)
разработка	JetDogs (www.jetdogs.com)
издание	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	7 февраля 2006 г.
железо	Pentium II 500, 256 Мбайт ОЗУ, OpenGL1.3-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 7, 450 Мбайт на жестком диске

www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod_id={D9256E85-8B1D-48B5-A13D-E5EF90395695}

Обитель **ненависти**

Плохих игр много, и те из них, что ужасны даже рядом с обитателями дна, обычно проходят мимо этих страниц. Но бывают игры, сам факт появления которых — настоящее хамство по отношению к аудитории, плевок в сторону покупателя... Издательству «Новый диск», распространяющему описанное ниже чудо, и лично Артёму Кирилловскому, разработчику, посвящается.



Туман рассеивается

Не обманитесь названием, отсылающим к мультипликационному шедевру Юрия Норштейна. В мире этой игры нет места поэзии.

Даже сам главный герой, Еж, умудряется настроить против себя буквально с первых же секунд игры, когда внезапно заявляет: «Рассказал бы я анекдот про поручика Ржевского и...» Сей игольчатый обладает повадками и речью пожилого деревенского люмпена, чей скрипучий голос способен выдавать только брань в адрес окружающего мира. Вот Еж видит одиноко стоящий у опушки дом: «Понастроили тут дач всякие, — начинает брюзжать иглокожее, — откуда только деньги берут...»

Не менее дружелюбно он относится и к встречным персонажам. Курица, получи: «Вот толстая скотина!» От игрока этот хмырь тоже не в восторге: щелкаем на крыше дома, где курсор обнаружил активную точку, Еж реагирует: «Что, на крышу влезть? Не дождешься!». И это норма — подобное общение. При попытке применить неправильный предмет мы слышим: «Сам попробуй», или: «Ищи дурака», или: «Я что, по-твоему, на идиота похож?»

Друзья! Разработчики! Как у вас со здоровьем?

У зайца в подвале стоит самогонный аппарат, а сам ушастый, без сомнения, пойдет в первых рядах будущего московского гей-парада — к нашему Шарикову (Ежу) он обращается «милый», характерно растягивает «пра-а-ативный». Крот являет собой еще одно воплощение объекта надрывной любви люмпенов. Незрячий говорит с недвусмысленным кавказским акцентом, требует денег, лезет, гад, в драку. Но поскольку главный герой не он, а наше Хамло, последнее моментально убивает (!!) крота вовремя подвернувшимся холодильником. И разживается лестницей-стремянкой. Бытовуха...

Камни в почках

Первая же аркадная вставка — пример удивительной дизайнерской беспомощности. Наш Гопник должен проползти по каменной стене, не сверзившись вниз. При этом сверху падают камни, и любое попадание фатально. А теперь проникнитесь девелоперским гением: Еж ползет так медленно, а камни падают так быстро, что наша Скотина элементарно не успевает от них увернуться. Ваша реакция тут вообще ни при чем; булыжники сыплются в случайном порядке — следовательно, ждите элементарного везения. Но вот в чем дело: путь не очень короткий, и Ежа обычно сносит в самом начале, ему с трудом удается доползти до середины. Итог: единственный надежный способ пройти этот, с позволения сказать, эпизод — сохраняться каждые несколько секунд! Несколько сохранений — пара-тройка загрузок — вы у цели.

Колючая солома

Все прочие признаки тяжелого заболевания «моя первая игра, и я всех вертел» налицо (это, кстати, не первая игра JetDogs, но синдром не проходит). Шесть слотов для сэйвов, и не больше. Начала звучать реплика —

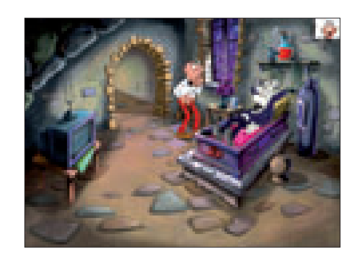


■ Мини-игра с цыплятами — вариация на тему «наперстка». Игра изо всех сил пытается перещеголять сама себя.

ее уже не прервать. Обычно герой пропускает первые два-три клика мышью и только потом неохотно пускается в путь. Разумеется, бегать не умеет. Да что там бегать, он даже остановиться не способен...

«О чем можно говорить с пернатыми?» — возмущенно изрекает Еж в ответ на нашу попытку кликнуть на пучеглазой птице. Колючий, надо полагать, забыл, что пару минут назад очень даже общался с вороной, а потом пытался заговорить с дятлом. Но это не повод для стыдливого молчания: мы кликаем на пугало, а игольчатый заявляет: «Ну о чем с ним можно говорить, у него же голова соломой набита!» Факт, и не у него одного.

АШОТ.АХВЕРДЯН



«АГЕНТЫ 008: КИНОПРЕРИИ»

жанр	Квест
платформа	PC (Windows 98/XP)
разработка	Alcachofa Soft (www.alcachofasoft.com)
издание в России	snowball.ru, «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	16 декабря 2005 г.
железо	Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 1,2 Гбайт на жестком диске

http://games.1c.ru/agents008kino



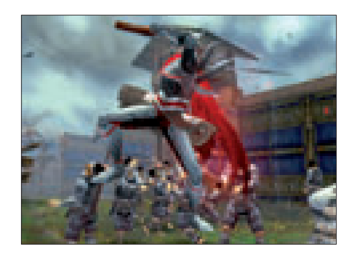
На несколько локаций **больше**

«Агенты 008: Кинопрерии» — конгломерат пятой и шестой частей серии весьма обаятельных испанских адвенчур про Филемона и Мортадело. Эпизоды условно увязаны в единый квест.

Предыдущие серии «Агентов» тоже включали в себя по две игры — про футбольный стадион и Рим, про Москву и египетские пирамиды, — но даже в таком исполнении были очень и очень короткими. Жалко: ведь написаны, нарисованы, задуманы и озвучены эти игры на вышесреднем уровне, удовольствие от каждого экрана получаешь изрядное, и очень хочется, чтобы «Кинопрерии» шли не меньше каких-нибудь там «Казаков».

В «Кинопрериях» все еще налицо замечательные, избыточные сатирические тексты, сделавшие Филемона и Мортадело европейскими аналогами Сэма и Макса. Картинка и анимация прекрасные, особенно в голливудском сегменте — конвенция знаменитых монстров очень красочная. Увы, точно такой же Дикий Запад с точно такими же задачками мы уже миллион раз видели в рисованных квестах... В качестве бонуса приложено посещение парка Юрского периода, где встречается прелестная минималистская задачка: что надо делать отважным агентам при встрече с разъяренным тираннозавром? НИЧЕГО! Есть и другие милые пазлы: сооружение моста из свежесрубленной виселицы, украшение календаря Джейсона номером дома Фредди Крюгера... Специально для англоязычной аудитории Alcachofa Soft выпустила особую сверхдлинную редакцию игры — Fred & Jeff: A Movie Adventure, составленную из уровней «Кинопрерий» и «Мести скарабея». Это уже почти настоящий квест.

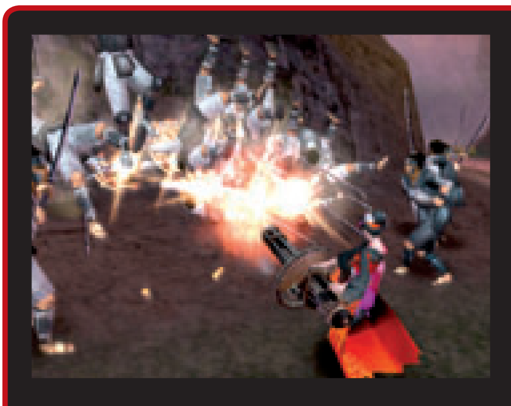
МАША.АРИМАНОВА



DEVIL KINGS

жанр	Файтинг на поляне
платформа	PS2
разработка	Capcom Production Studio 4
издание	Capcom (www.capcom.com)
дата релиза	12 октября 2005 г.

www.capcom.com/dkings



До последнего короля

Если на Западе жанр глобального слэшера только набирает обороты, в Японии с ним все уже давно ясно. Схематичные, максимально упрощенные «файтинги на поляне» (противостоящих героев разделяют тысячи статистов, не считая боссов и осадных машин) в изобилии куются корпорацией KOEI и... некоторыми другими.

Devil Kings происходит в яркой аниме-Японии, свидетельством чему служат множественные рисованные и трехмерные анимации между сражениями. Виртуальная страна и эпоха чем-то напоминают настоящую феодальную Японию), но вместе с традиционными копьями, луками и катанами здесь используются дробовики, многоствольные пулеметы, боевая магия и роботизированные самураи. Среди бьющихся за территорию ультранbackground ниндзя и сверхсамураев нельзя не заметить маленькую девочку, живущую на Крайнем Севере и использующую гигантский ледяной молот. Тоже полководица. Впрочем, полководцами героев игры звать не следует. Ее стратегическая (выбор кусочка страны для атаки) и тактическая (членение массовки, охота за лейтенантами, поражение укреплений) части — профанация. Массовка почти не реагирует на действия мифического героя, ее единственная функция — полечь, как трава, под эпическим топором несущейся на упитанном скакунчике кинозвезды. Крови, кстати, нет.

Дружественными силами управлять если и можно, то весьма условно, — если видят лидера, идут за ним; если не — не. Да и кому нужны эти слабаки! Это особая порода бесхребетных статистов, трусливее орков и глупее имперских штурмовиков. Прорубание сквозь ряды — занятие не столько трудное, сколько монотонное. Или даже медитативное. Чем, наверное, и объясняется культовый статус и популярность близкой серии Dynasty Warriors.

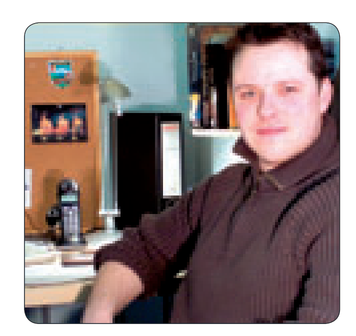
ФРАГ.СИБИРСКИЙ

Две тысячи Хиросим

Сколько раз прилагательные young и attractive, относящиеся к главной героине компьютерной игры, наталкивались на славянские корни и порождали цифрового монстра? Затрудняемся назвать точное число, но определенная настороженность в отношении еще одной попытки, без сомнения, присутствует. Пусть в этот раз девушка и работает автомехаником, а сюжет залихватски нарезает обороты вокруг таинственно пропавшего родителя, имевшего неосторожность посетить с научной миссией сибирские просторы.

SECRET FILES: TUNGUSKA — **www.tunguska-game.com**

жанр	**Квест**
платформа	**PC**
разработка	**Fusionsphere Systems (www.fusionsphere.com)**
издание	**Deep Silver (www.deepsilver.net)**
дата релиза	**2 квартал 2006 г.**



■ Марко Цойгнер, человек, отвечающий в Secret Files за самое интересное. Что бы ни говорили парни из Fusionsphere, именно от Марко зависит, как долго мы будем гостить в мире «Тунгуски».

Но надежда — как раз та воздушная субстанция, которая, будучи многажды битой, погибать насовсем решительно отказывается. Да и претендент выглядит слишком симпатично, чтобы вот так, с ходу, лепить на него ярлыки... Все должен был решить разговор, желательно по душам, — и на связь с пессимистически настроенным .EXE вышли, слегка нервничая, ведущий дизайнер квеста с обманчивым трэш-названием Secret Files: Tunguska Йорг Байльшмидт (Jorg Beilschmidt) и сценарист Марко Цойгнер (Marco Zeugner).

Материальное

.EXE: Как много в вашей игре от одноименного классического эпизода X-Files? Масштабный заговор, вынесенный в подзаголовок, наводит на некоторые размышления... Затерянный в тайге GULAG? Эксперименты над заключенными? Вертухаи с плетками, стременами подгоняющие рысаков?

Марко Цойгнер: Ха-ха-ха!.. Нет, так далеко мы, конечно, не зашли. Сюжетная завязка «Тунгуски» не имеет с классической серией Криса Картера ничего общего. Ну, разве что синонимы в названии.

.EXE: Каков в таком случае ваш, гм, теоретический базис? Насколько хорошо вы знакомы с нашими медведями и балалайками? Оцените, пожалуйста, насколько это возможно, «серьезность» вашей игры.

Йорг Байльшмидт: Кое-кто из нашей команды был рожден в ГДР, поэтому социалистические реалии знакомы парням по полной программе. Если же без шуток, мы очень много времени провели за изучением именно фактологии — было бы глупо проколоться на этом, правда? Аутентичные растения, аутентичные животные — не думаю, что «Тунгуска» будет поводом для антиклюквенного фельетона. Впрочем, даже если бы и была... Мы делаем игру, а не документальный фильм!

.EXE: Уговорили. А почему квест? Это неприбыльно, непопулярно, немодно. Представляете: «Секретные файлы: Тунгуска» — остросюжетный шутер от третьего лица с баснословными элементами ненаучной фантастики!

Йорг Байльшмидт: Почему вообще люди поступают именно так, а не иначе? Думается, есть лишь две настоящие причины: деньги и страсть. Увы, в нашем случае выбора не было вовсе, немцы — народ небогатый. Поэтому предлагаю представить иное: «Секретные файлы: Тунгуска» — красивейшая адвенчура с потрясающим сюжетом и комплексным подходом к системе головоломок!

Счастье свободного выбора

.EXE: Сюжет «Тунгуски» предполагает отсутствие единой географической привязки: несмотря на название, игра помотает героев по Кубе, Китаю, Антарктике (опять X-Files?)... Вы не боитесь «разменять» выгодный мистический тренд? Не будет ли бассейн Подкаменной Тунгуски всего лишь еще одной локацией, бледнеющей на фоне остальных декораций?

Йорг Байльшмидт: Нина и Макс, наши главные герои, действительно очень много путешествуют — но совсем не потому, что в магазине горящих путевок на углу случилась распродажа. Они вынуждены это делать, и даже под палящим кубинским солнцем мыслями ребята по-прежнему в сибирских пустынях. Не думаете же вы, что мы вынесли в заго-

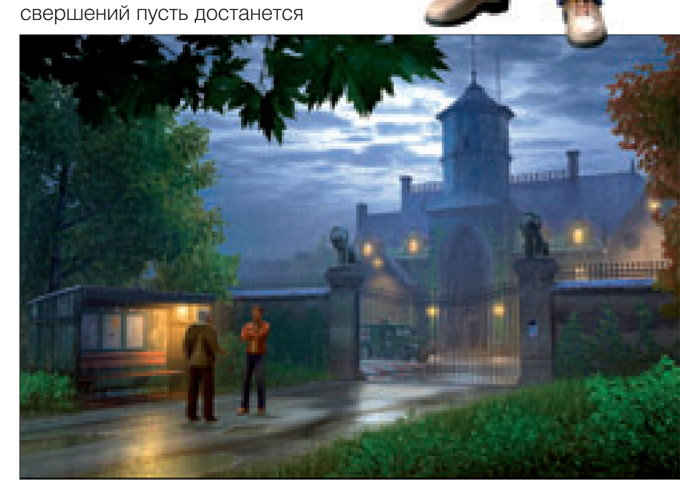
ловок название «всего лишь еще одной локации», будь она самым замечательным бассейном лучшей реки в мире?

.EXE: Гм... Виноват! Как вы относитесь к слову «свобода» в контексте обсуждаемого жанра? Насколько сюжет «Тунгуски» вообще зависим от игрока?
Йорг Байльшмидт: Наличие альтернативных финалов — я правильно понял? — пока только обсуждается. Зато уже сейчас могу сказать, что многие головоломки игры имеют несколько вариантов решения. Это, кстати, один из важнейших принципов нашей работы: если вы видите на экране три потенциальных источника воды, то вольны выбрать любой. Было бы слишком просто остановиться на позиции «вы не можете этого сделать, потому что разработчику плевать». И, да, мы сразу же отказались от безвыходных ситуаций — думаю, мало кто из здравомыслящих людей находит в этом что-то забавное.

.EXE: Чем планируете «взять» игрока? Бенуа Сокаль, обожающий стилизации, уверен, что завершенность образа — это то, без чего не может выжить ни один квест. Достиг ли этой вершины ваш проект? Что кроме сюжета объединяет локации Secret Files?
Йорг Байльшмидт: Кроме сюжета?.. Мсье Сокаль совершенно прав, — именно поэтому мы столь выкладываемся, занимаясь анимацией, звуком, даже интонациями героев — второстепенными, казалось бы, вещами. Потому что именно такие мелочи связывают мир игры воедино. Искренне надеемся, что Tunguska будет не просто игрой, но ИГРОЙ, — настолько глубока и прочна в ней эта связь.

.EXE: Что вам больше по душе — машинерия «Миста» или трогательный вещизм «Сибири»? Каков процент этих компонентов в «Тунгуске»?
Йорг Байльшмидт: Мне кажется, что, взятые в отдельности друг от друга, обе концепции нежизнеспособны. И хотя нам больше по душе именно — как вы сказали? — «трогательный вещизм», отсутствие контраста приведет к тому, что он потеряется сам в себе. Вообще, основной головной болью было создать нескучный динамичный мир: когда после дождливой Ирландии персонажи переносятся на утопающую в солнце Кубу, это действует куда сильнее, чем если бы игра целиком нежилась в шезлонге. Точно так же мы обошлись и с головоломками: разнообразие — залог наших будущих побед!

■ Такое впечатление, что с сочностью красок в Fusionsphere несколько переборщили. Впрочем, держим в уме пасмурную Ирландию...



■ Верно выбранный ракурс — половина дела. Браво, Йорг!

.EXE: Нарративная составляющая никогда не была для квестов слабым местом. Куда как реже ей соответствовал общий технический уровень игры — что ни говори, этот жанр все же далеко не определяющий в «железном» смысле. Не желаете круто повернуть колесо пойнт-энд-клик-истории?
Марко Цойгнер: Нет, увольте. Наша единственная цель — написать увлекательный квест, который позволит скоротать несколько длинных скучных вечеров. И мы приложили к этому некоторые усилия — думаю, вы уже поняли, как близко к сердцу мы держим Secret Files. А право новых технологических свершений пусть достанется другим, более, что ли, амбициозным разработчикам. Нам же пока приятнее думать об игроках, а не о медалях и рекомендациях ведущих корпораций.

Без жалости

.EXE: В Secret Files будут два играбельных персонажа. Насколько этот дуализм функционален? У каждого из героев будет собственный-неповторимый-уникальный стиль? Будет ли отличаться логика головоломок Нины от логики задачек, припасенных для Макса?
Йорг Байльшмидт: Нет. Мы считаем, что основная работа происходит в голове игрока, а не персонажа, поэтому и головоломки объединены общей концепцией. Грубо говоря, мы имеем персональные локации для Нины, персональные — для Макса и те немногие, где они должны действовать вдвоем. Ведущую роль здесь играет именно бэкграунд.

.EXE: Вдвоем? Интересно. Как комбинированный мозговой штурм выглядит на практике?
Йорг Байльшмидт: Вот пример: Нина взаперти, Макс снаружи; единственная возможность хоть как-то общаться — небольшое отверстие в стене. Для того чтобы помочь коллеге, Максу нужно найти определенный предмет и передать его

Нине — чтобы она произвела с ним пару манипуляций. Будучи модифицированным, упомянутый предмет тем же путем отправляется обратно к Максу — который, разумеется, только после этого способен с толком использовать вещицу.

.EXE: Будучи старыми псами пиксель-хантинга, мы особенно уважаем нетривиальные ситуации, когда разгадка, с одной стороны, лежит под носом, с другой — умело прячется от наших глаз. Говорят, сложность ваших задачек растет с каждой локацией? Можно пару деталей?

Йорг Байльшмидт: Период привыкания к новому квесту обычно весьма долог и болезнен. Игроку тяжело вникнуть в новую для него систему логики, но когда это происходит — сложность всей игры заметно падает. Чем дальше продвигается персонаж, тем целостней становится картина и тем ясней игрок видит замысел дизайнера — проще говоря, смотрит на игру его глазами. Процесс поиска решений становится совсем легким. Понимая это, мы решили отказаться от стандартного подхода — поэтому общий стиль головоломок «Тунгуски», не теряя целостности, совершит на протяжении игры несколько кульбитов. Кроме того, мы решили почти полностью исключить подсказки (чем ближе к финалу, тем сильнее игроку придется напрягать мозги). Думаю, ценителей жанра итоговый результат удивит. И, надеюсь, обрадует.

.EXE: Гм... а мы слышали от немецких коллег, будто персонажей ведут по локациям чуть ли не под руку...

Йорг Байльшмидт: Возможно, хардкорным игрокам начало покажется слишком простым. Но, поймите, это тот необходимый компромисс, на который мы вынуждены пойти, чтобы не оттолкнуть новичка (а мы надеемся, что «Тунгуска» — это та игра, которую могут попробовать все без исключения). Стартовые локации — нечто вроде тренировочного лагеря, где игрок привыкает к управлению и учится логике Secret Files. Дальше будет гораздо серьезнее, и героям иной раз придется даже использовать в своих целях NPC.

.EXE: «Использовать NPC в своих целях»? Смело сказано. Но ведь это же квест? Загребать угли чужими руками здесь как-то не принято. Или Нина, скажем, способна обратиться за помощью к человеку, более сведущему в конкретном деле, — и тот проведет молекулярный анализ за нее? Объясните, пожалуйста.

Марко Цойгнер: Объясняю: все именно так, как вы предполагаете. Там, где Нине банально не хватает сил, она вынуждена искать более способного человека. Ваша задача — только уговорить его, но, поверьте, в случае с Ниной это довольно простая задача.

.EXE: Сорок персонажей — много даже для ролевой игры, квесту такие масштабы пока даже не снились! Каждый персонаж «Тунгуски» — детально проработанный, занимающий определенное место в строгой целостной картине, или же это серая масса, мясо, мимо которого и пройти не жалко?

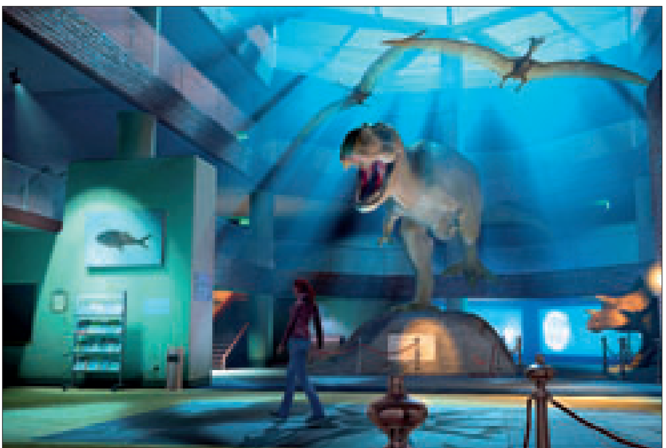
Марко Цойгнер: Что вы! Каждый проработан столь же серьезно, как и любой из главных героев. У наших персонажей за плечами целые жизни — свои проблемы, радости и даже хобби, этим «Тунгуска» выгодно отличается от большинства сегодняшних квестов. Нам нужен огромный, живой мир, и если для этого необходимо оживить четыре десятка второстепенных действующих лиц — что ж, мы готовы.

.EXE: Почему, имея в качестве инструмента прекрасный 3D-мотор, вы все же остановились на плоских рисованных задниках? Дань жанру? Как далеко простирается ваша (безусловно, достойная похвалы) ностальгия? Что еще вы взяли от классических адвенчур?

Марко Цойгнер: Это еще одно компромиссное решение: золотой баланс между отточенными, сбивающими дыхание красотами детально прорисованного фона и современными тенденциями трехмерной анимации и спецэффектов. Что же касается ностальгии — да, все мы любим старые квесты LucasArts, но... думаю, не стоит пытаться повторить их. Куда важнее создать собственную игру — пусть не такую блистательную, но это будет ваша игра.

беседу вел

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ



■ А вот музей пока не впечатляет. Слишком много общих, обыденных, а потому ненужных деталей.



■ Радует, как легко дизайнеры находят общий тон происходящему. Нет, правда — здорово.



Углубляя колею

С авторами GTR случилась странная история. Большая часть команды SimBin после релиза GT Legends ушла, основав собственную контору Blimey! Games, которая тут же была куплена 10tacle, издателем. И теперь именно Blimey! лицензировала у SimBin разработку GTR 2. Ох уж этот удивительный мир официоза...

GTR 2 www.10tacle.de/index.php?id=180&L=1

жанр	**Автосимулятор**
платформа	**PC**
разработка	**Blimey! Games (www.blimeygames.com), SimBin (www.simbin.com)**
издание	**10tacle Studios AG (www.10tacle.com)**
дата релиза	**Лето 2006 г.**

Хорошая Игра должна выходить каждый год! Это может показаться несколько опрометчивым заявлением, но в данном случае оно совершенно справедливо — ведь тропа ежегодных гоночных переизданий отлично утоптана EA. И пусть некоторые жалуются, что им продают патчи по цене целой игры, но ведь авторов Хорошей Игры нужно поддержать. Тем более, если игра создается для весьма узкого слоя игроков — как в нашем случае (кстати, приятно, что это сугубо нишевое творение отлично продавалось). Поэтому на интервью со Стивеном Вильжоэном (Stephen Viljoen), ведущим дизайнером GTR 2, мы шли с тайной надеждой, что всего лишь через год будем задавать ему вопросы о GT Legends 2, а там не за горами и GTR 3... Но не будем забегать вперед.



■ **А еще он, наш собеседник, урожденный южноафриканец, исполняет обязанности продюсера проекта. Так как члены команды ненаглядной GTR 2 разбросаны по всему белу свету, Стивену приходится приглядывать за англичанами, канадцами, шведами, немцами, австралийцами, одной литовкой, одним украинцем, одним уругвайцем, одним шотландцем, одним итальянцем, одним датчанином, одним бразильцем... Впрочем, что мы вам рассказываем — всем см. состав Blimey! Games на сайте www.blimeygames.com/about.php!**

Список Вильжоэна

.EXE: Итак, нас ждет продолжение еще более масштабное, нежели оригинал: в GTR 2 будут представлены уже два сезона. Правильно ли мы понимаем, что это будут сезоны 2003 и 2004 гг.? Кстати, мы горячо поддерживаем и, конечно, жарко одобряем ваши скрупулезные труды по воплощению уже завершившегося автосезона со всеми его особенностями! Пресс-релиз учит нас, что впереди будет «свыше 28 трасс». Давайте посчитаем. Наверное, это будут 10 трасс из оригинальной игры (улучшенные и доработанные?), а также трассы нового сезона (2004 г.): Valencia, Hockenheim, Imola, Dubai, Zhuhai... Получается полтора десятка, если мы ничего не путаем. А вот что касается остальных... Идет ли речь о новых конфигурациях уже имеющихся трасс или кроме гонок официального чемпионата нас ожидают какие-то другие соревнования?

Стивен Вильжоэн: Все добавочные трассы основаны на реальных вариантах первоначальных трасс Гран-при, причем игрок будет открывать их по итогам своего продвижения в дополнительных соревнованиях. При этом мы учли, что конфигурация трассы варьируется по ходу сезонов в довольно широких пределах.

.EXE: Будут ли в GTR 2 новые автомобили? Мы, кажется, видели на скриншотах Maserati MC12. Что-то еще?

Стивен Вильжоэн: Игра включает все машины оригинальной GTR, хотя, конечно, их внешний вид и поведение были серьезно доработаны. В числе же новинок — все модели сезона FIA GT 2004 года. Иначе говоря, ваш гараж пополнится Maserati MC12, Nissan 350Z, Viper Competition Coupe, BMW M3 GTR, TVR T400R... Кстати, мы занимались не одной лишь шлифовкой внешнего вида машин, — отныне ваши водители будут полностью анимированы. Да и более детальной кабины, думаю, вы еще не видели.

Не размоет

.EXE: Серия GTR перешла на новый движок Gmotor2. Что такого доступно этому мотору, чего не мог осилить прежний?

Стивен Вильжоэн: Вы правы, игра строится на совершенно новом графическом движке, стопроцентно поддерживающем DirectX 9 (в дополнение к поддержке привычных шейдеров DirectX 7 и 8). Скажем спасибо уникальным видеовозможностям свежего DirectX — благодаря им GTR 2 обзавелся множеством потрясающе выглядящих эффектов вроде отражений на мокром асфальте, просчета общего освещения в

реальном времени, динамического света фар, продвинутой системы частиц, эффекта ослепления от солнца и массой других полезных вещей. А потому новые технологии позволяют еще ближе подобраться к реальности. Когда на небе собираются облака, общее освещение динамически меняется, затем начинает лить дождь, трасса буквально набухает, вам приходится менять стратегию гонки, и т.п. Как в жизни!

.EXE: Мы внимательно разглядывали скриншоты... Нам показалось или в игре и впрямь появился motion blur?

Стивен Вильжоэн: Нет, размытия в движении в GTR 2 не будет.

Окна карьерного роста

.EXE: Расскажите о внеполетной части. Ждет ли нас привычный режим чемпионата или же мы будем «открывать» машины и трассы подобно тому, как это было в GT Legends?

Стивен Вильжоэн: GTR 2 представляет несколько новых игровых режимов, и это, как нам кажется, должно расширить геймплей. Появились особые чемпионаты, по прохождении которых игрок открывает дополнительные неофициальные трассы. Есть режим Time Trial, предоставляющий возможность записи прохождения трассы с последующим обменом этими записями по Сети: другие игроки смогут не только просмотреть ваш заезд, но и поучаствовать в нем. Получается эдакая офлайновая многопользовательская игра...

Плюс школа вождения, содержащая множество заданий, часть из которых является своеобразными мини-играми. Например: игрок стартует в двух секундах перед инструктором, причем последний, заметьте, сидит в более быстрой машине. Задача игрока — не пропустить инструктора вперед. Также будет новый 24-часовой режим, являющийся длительной гонкой на выносливость.

.EXE: А наши соперники — как они провели межсезонье? Развлекались или же усиленно тренировались и набирали форму?

Стивен Вильжоэн: Нам кажется, что поведение AI стало еще более человеческим. Так, теперь AI понадобится некоторое время на то, чтобы «разогреться», привыкнуть к трассе — точно так же, как привыкают к ней люди. Прежде чем железный человек начнет показывать лучшее время на круге, должно пройти некоторое время. К тому же AI, как и вам, придется прогревать шины и тормоза... А еще вы непременно обратите внимание на то, как AI сражается за каждый сантиметр трассы: эти ребята не просто ездят по идеальной траектории, они защищаются, закрывая малейший просвет.

Нет, правда, наш искусственный интеллект сделал шаг вперед. AI-машины больше не будут терпеливо ждать в очереди, пока игрок не соизволит продолжить движение после совершенной ошибки. Компьютерные гонщики будут преодолевать такие зоны с максимально безопасной скоростью — и тут же вновь отдаваться трассе на всю катушку. Плюс теперь AI куда увереннее ориентируется в момент старта, — уверяю вас, он будет изо всех сил штурмовать этот жизненно важный первый поворот! Если вы спросите меня, есть ли такое где-нибудь еще, отвечу не задумываясь: нет, мы первые.



■ Непрогретые тормоза и холодные, еле держащие трассу шины — отличный подарок для AI-пилотов. С международным днем автомобилиста, дорогие!



■ Честно говоря, при таком фоновом освещении работающие фары вовсе не кажутся чем-то насущно необходимым. И без них неплохо видно.

А в телевизоре всегда светит солнце

.EXE: Насколько изменится модель повреждения? Говорят, что теперь даже небольшие удары не будут проходить бесследно, — это так? Как именно машина будет реагировать на несмертельные столкновения? будет ли меняться ее поведение? а внешний вид?

Стивен Вильжоэн: Это правда, в GTR 2 повреждения имеют гораздо более заметное графическое отображение. Наблюдатель увидит, как от авто отлетают карбоновые куски, как обломки левитируют над трассой, как при столкновениях из «травмированного» участка валит дым. Если во время вечернего заезда вы повредите фары, то это очень сильно осложнит вам жизнь — так как не будете видеть, куда ехать. Что еще... Теперь каждый автомобиль обладает собственной моделью повреждений — в отличие от одной на всех, как это было в GTR.

.EXE: Итак, динамическая погода, намокающие и высыхающие трассы. Надо ли понимать, что в основной колее трасса будет высыхать быстрее?

Стивен Вильжоэн: Именно. Полностью динамическая погода, включая эффект высыхания по гоночной линии.

.EXE: Физика поведения машин: какой она будет? как далеко вы ушли от GTR? какой будет подвеска? в каких отношениях будут находиться шины и покрытие трассы?

Стивен Вильжоэн: Изменений множество — в основном они касаются моделирования поведения шин. По сути, мы переделали эту часть с нуля, поэтому нам кажется, что авто теперь ведут себя более убедительно; и это особенно заметно на небольших скоростях...

беседу вел
АШОТ.АХВЕРДЯН



Убить бумсланга

После неоднозначного старта псевдоюжноамериканской «Точки кипения» разработчиков El Matador можно только пожалеть. Нет, реакция отторжения на слова «борьба с дон-эскобарами» еще не столь сильна — в конце концов, Xenus вовсе не так уж плох. Основная трудность даже не в том, что нужно оказаться сильней и естественней в уже оцененном игроками окружении. Трудность в том, что El Matador вообще должен быть другим. Во всем. Чтобы сразу и бесповоротно отринуть от себя ненужные сравнения и аналогии.

EL MATADOR

www.elmatador.net

жанр	Шутер от третьего лица
платформа	PC
разработка	Plastic Reality Technologies (www.preality.com)
издание	Cenega (www.cenega.com)
издание в России	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	3 квартал 2006 г.

В том, что эта задача столь же ясна и самой Plastic Reality, нас пытался убедить ведущий дизайнер проекта Михаэль Лековский (Michael Lekowski), человек, успевший вплотную поработать над памятной многим Korea: Forgotten Conflict. Разговор получился колючим и отрывистым, однако увлеченность Михаэля предметом не может не радовать: они переживают. Всерьез.

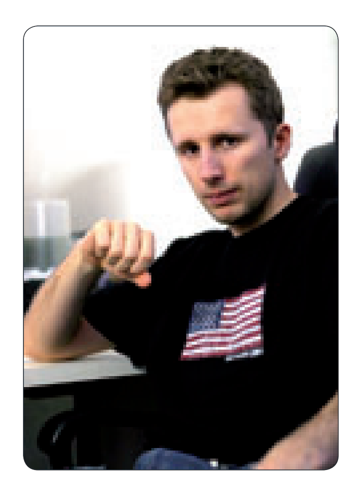
Запах белого

.EXE: Все-таки Южная Америка... Чем вам так приглянулся этот сеттинг? Наркокартели, согласитесь, давно уже не привилегия этих мест. Или вы создаете вымышленное пространство, «как-бы-государство», со своей историей и мифологией?

Михаэль Лековский: Когда мы только начинали, то встали перед выбором: собирать компиляцию на основе удачных решений предшественников либо же попытаться создать что-то свое. Не буду лукавить — мы не рискнули стартовать с абсолютно новаторской игрой, но все же в том, что касается места действия, решили не повторяться. Вообще, за географическую основу взяты восторженные впечатления некоторых наших сотрудников, аккурат перед мозговым штурмом посетивших Колумбию — где, да, до сих пор пахнет кокаином. Сильнее, чем где бы то ни было. Так что никаких «как-бы-государств».

.EXE: В таком случае, как далеко простирается география El Matador? Говорят, что часть локаций создана на основе реально существующих мест. Это так?

Михаэль Лековский: Не часть — все! Давайте разложим все по полочкам. Игра состоит из семи частей, каждая из которых представляет собой специфическую локацию. Все семь суть самые настоящие колумбийские (и не только; непременно ждите в релизе мексиканскую Тихуану) улочки и деревушки. Разумеется, вся эта роскошь адаптирована к игровому процессу. Географически достоверные города — лишь сцена, не ждите от них идеально смоделированного хитросплетения кварталов. Вообще, El Matador не похожа на игры в стиле Morrowimd или Xenus — никакой свободы перемещения и динамически подгружаемых уровней. Старый добрый классический экшен.



■ Студент университета Масарика, что в городе Брно (Чехия), 29-летний Михаэль Лековский, похоже, в достаточной степени овладел азами современной кино- и аудиовизуальной культуры (между прочим, специальность). Этот взгляд. Эта протянутая в приветственном жесте кисть. Эта непатриотичная (почему она не желто-красная?!) футболка, наконец!



■ Лица чешскоподданных граждан из Plastic Reality светятся счастливым желанием работать, работать и работать. Творческий путь, разумеется, извилист и непредсказуем — кто знает, возможно, El Matador еще не раз переживет концептуально-сюжетную революцию.

Равнение на камеру

.EXE: Сюжет игры, признаемся, оставил нас в замешатель-

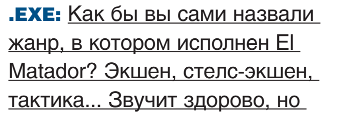
стве. «У него был брат, но его убила мафия». Что это? Мыльная опера? Политический триллер? Вашего героя зовут, случаем, не Коррадо? Поясните, пожалуйста.

Михаэль Лековский: С удовольствием! Тем более что буквально позавчера мы, гм, переписали сюжет. «Матадор» — история противоборства агента спецслужбы по борьбе с наркоторговлей и могущественного преступного картеля. Последний носит красивое название «Ла-Валедора», создан кучкой амбициозных кокаиновых баронов с пребанальнейшей целью тотального всевластия. Чтобы продемонстрировать свои возможности, негодяи решают уничтожить штаб-квартиру нашего героя — вместе, разумеется, с остальными агентами. Каким-то образом этот план раскрывается; помешать преступному замыслу призван тот самый «Матадор» — славный парень Виктор Корбет, охотник за головами.

.EXE: Имеет ли ваша история варианты развития? То есть в состоянии ли игрок что-то изменить... переметнуться, например, в какой-то момент к картелю?

Михаэль Лековский: Нет. Повествовательная линия строга и последовательна, как кочерга. Вы не можете влиять ни на выбор реплик в диалогах, ни на последовательность сюжетных поворотов, ни на финальный исход. В этом мы скорее продолжаем традиции Max Payne — просто еще одна мощная, быстро развивающаяся история.

.EXE: Насколько мы поняли, El Matador вообще игра сюжетная. В связи с этим банальный вопрос: что, помимо столь богатой на переживания турпоездки, вдохновило вас на ее создание? Ведь были же какие-то ориентиры?

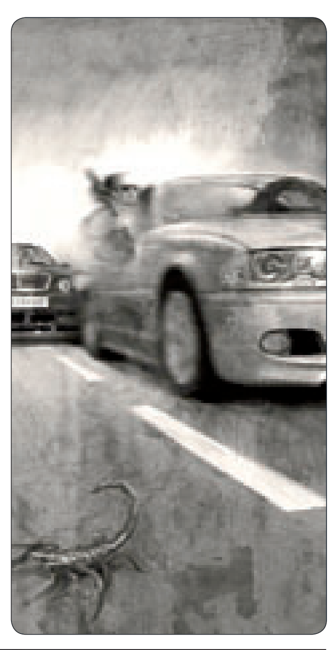


Михаэль Лековский: Конечно. И здесь мы тоже руководствовались желанием удивить, стремлением освежить жанр. К этой форме — форме, в которую вылился El Matador, — мы шли довольно долго, список всевозможных изменений, внесенных в исходный код, просто огромен! Нам нравилось модифицировать игру, приводить все к одному знаменателю — идеалу, что с самого начала засел в наших головах. Но результат, на мой взгляд, стоил того. Особенно мы гордимся системой интегрированных визуальных сцен — своего рода cut-scenes, только без пресловутой приставки. Это решение родилось, когда мы обсуждали принципы кинематографического нарратива, — это сойдет за ориентир?

Ножницы

.EXE: «В конце игры главный герой встречается со своим злейшим врагом лицом к лицу и вершит ультимативное правосудие»... Неужто не оставите лазейки для продолжения? Мы очень ценим цельность замысла, подход типа «а там посмотрим» навяз в зубах... Было бы приятно узнать, что к вашей игре это не относится.

Михаэль Лековский: Не относится. Совершенно точно. El Matador заканчивается жирной точкой; ни о каких продолжениях не может быть и речи.



.EXE: Как бы вы сами назвали жанр, в котором исполнен El Matador? Экшен, стелс-экшен, тактика... Звучит здорово, но можно ли уточнить пропорции? И если с экшеном все ясно, с элементами стелс-экшена — ясно наполовину, то тактическая часть игры для нас загадка. Это важная составляющая? Сколь глубока тактическая мысль, как вообще построена «умная» механика El Matador?

Михаэль Лековский: Я уже упоминал, что игра в процессе разработки несколько изменилась... Да, поначалу мы пытались играть с жанрами, добавляли один, убирали другой — но в итоге решили остановиться на чистой, незамутненной модели экшена от третьего лица. Слишком многие сегодня пытаются объединить невозможное, ну а мы не хотим рисковать — что привело к полному исключению стелс-компонента... Зато от первоначального замысла осталась тактическая часть! Что, впрочем, означает лишь то, что некоторые миссии (половина, если быть точным) герой будет проводить в компании коллег по спецотряду. Принцип Call of Duty, скажем так.

.EXE: Два слова о противниках Виктора. Ведь это не только члены картеля (почему-то хочется верить в криминальных вервольфов, саль-



■ Рекламные строчки всеми силами пытаются отвлечь внимание от грубых текстур и знакомой, знакомой, знакомой палитры.



■ Красота моделей... гм... как бы это помягче... сомнительна. Техническое исполнение — это еще далеко не все.



ных чиновников и завравшихся журналюг)?

Михаэль Лековский: Увы, недруги поголовно состоят в мафиозном профсоюзе. Может, вас обрадует богатство выбора — у нас есть «шестерки», уличные торговцы, наемные убийцы, местечковые воротилы... ну и, собственно, наркобароны. Последние, кстати, расчетливо прикидываются законопослушными гражданами, поэтому простые колумбийцы не всегда разделяют ваши благородные устремления. Легкой жизни у Корбета не будет, поверьте.

.EXE: А супостаты дружат, простите, с мозгами? Хотелось бы обнаружить в лице наркокартеля по-настоящему коварного противника!

Михаэль Лековский: AI — очень важная составляющая, вы правы. И здесь мы постарались. Записывайте: наши мафиози удивят игрока не раз. И не два. Самая близкая аналогия — опять-таки Call of Duty: противники используют в своих целях окружающую обстановку, падают ничком, отшвыривают назад лимонки. Если вы спрячетесь за ящиком — враг попытается выстрелить в стоящую поблизости емкость с горючим, чтобы вас задело взрывной волной; если стоите рядом с металлическим поручнем — будьте готовы к умышленному рикошету. И все в таком же духе.

.EXE: Как главный герой взаимодействует со второстепенными персонажами? Говорят, не обойдется без предательства и вынужденных союзов со вчерашними врагами.

Михаэль Лековский: Никак. Все взаимоотношения происходят в упомянутых выше интегрированных видеовставках — то есть игрок сам по себе не может принимать никаких действенных решений. Но мы, кажется, уже говорили об этом...

Завоевывать и оказывать

.EXE: Видеоряд. Хотелось бы, чтобы картинка El Matador была столь же сочна, как и южноамериканский прототип. Особенно после Far Cry. Любите ли вы графические изыски и «физику-математику» столь же нежно, как и ваши немецкие соседи?

Михаэль Лековский: Графика, спору нет, это прекрасно. Больше скажу: графика — это здорово. Но мы все же ставим на первое место геймплей. Что, впрочем, не означает, что El Matador будет невзрачным. Динамические тени (всего на всем), динамическое же освещение, всевозможные погодные и постэффекты... Дорогие владельцы самых мощных видеопроцессоров! Не переживайте — El Matador найдет, чем их занять. Само собой разумеющиеся вещи вроде реалистичной физики и стопроцентно интерактивной обстановки подразумеваются по определению.

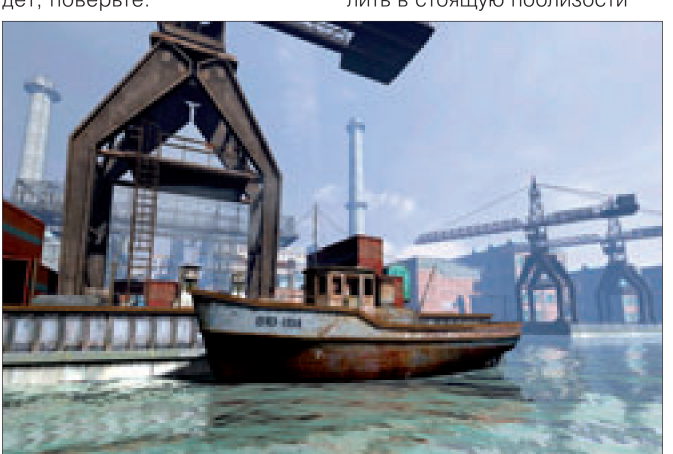
.EXE: А местная фауна — вы о ней не забыли? Возможности и тематика располагают. И если среди наемников не обнаружится ни одного бумсланга...

Михаэль Лековский: Ох... Бумсланги планировались. Честно. И аллигаторы. И змеи. И еще чертова пропасть всего — даже кокаиновая плантация, где по встревоженным стаям птиц можно было определять расположение врагов. Но... вы будете смеяться... игра слегка изменилась в процессе разработки. И теперь в ней нет ни бумслангов, ни крокодилов. Мне грустно об этом говорить, но, несмотря на то что компонент был уже практически готов, нам пришлось от него отказаться.

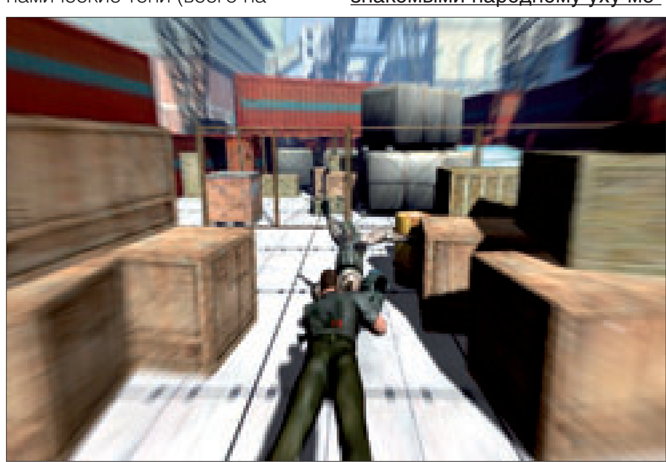
.EXE: Тревожные вещи говорите! Может, хотя бы дежурный вопрос о звуковом оформлении не принесет разочарований... Вы пишете музыку сами или воспользовались уже знакомыми народному уху мелодиями и ритмами латиноамериканской эстрады?

Михаэль Лековский: Вся музыка сочинена специально для El Matador. Каждая глава имеет свой лейтмотив — разбитый на несколько разнящихся по темпу и настроению (в зависимости от событий, чьим фоном они будут) композиций. И, кстати, на днях мы подписали соглашение с Creative Labs — поэтому не без гордости сообщаю: отныне и присно с нами чудесная технология EAX Advanced HG! И вообще — не стоит так переживать, «Икзи», все будет хорошо. Мы уверены в своих силах и совершенно точно знаем, что делаем правильную игру.

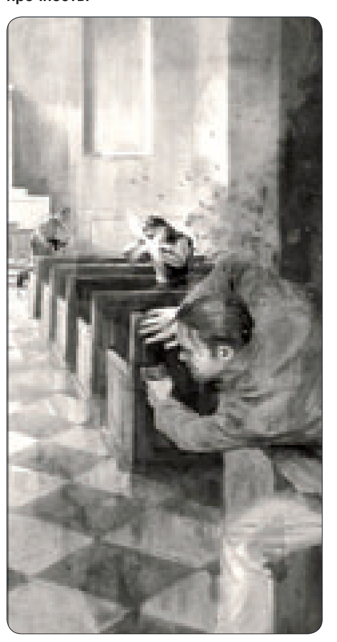
беседу вел
СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ



■ При такой плотности вид от третьего лица — весьма раздражающий фактор. Стандартный «портовый» уровень должен стать для El Matador серьезной проверкой на прочность.



■ Буллет-тайм. И ящики. Опять. Хотя, если это «еще одна история в духе Max Payne»... Тогда все понятно.





МАША.АРИМАНОВА

Птицы

Квесты, о которых не пишут по-английски

Помимо Всемирных Адвенчур Dreamfall и Broken Sword: The Angel of Death в обозримом будущем выйдет еще несколько квестов. Они ничуть не хуже — бюджеты (в национальных масштабах) сопоставимы, делают профессионалы, у которых позади минимум две признанных классикой игры, — художники, поэты, романтики... Одна беда: этим квестам мало просто выйти, прежде всего им надо найти хорошего англоязычного издателя.

Lost

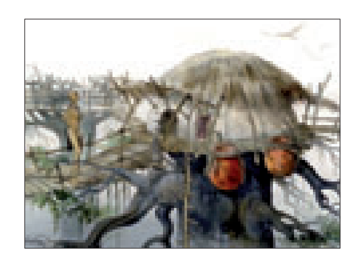
Сегодня мы рассматриваем странную, надломленную, глубоко европейскую адвенчуру в исполнении наших старых знакомых, которым так трудно подружиться с THQ или Aspyr Media. Диапазон языков, проглоченных верной babelfish в процессе исследований, — от немецкого до французского. Эти квесты объединяет многое: необъяснимая тяга к островам, почти одинаковые движки, литературность сюжетов, но, более всего, — обреченность, отчаянно красивое умирание каждого из этих кропотливо созданных и тщательно отрезанных от остальной планеты маленьких мирков. Если можно использовать одно слово для передачи сущности любой из этих игр, то слово это — «изоляция».

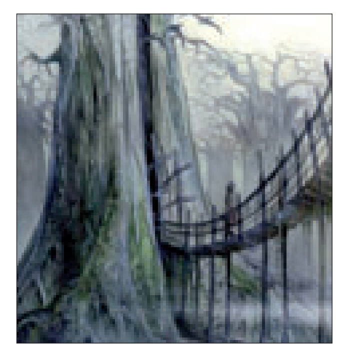
Начнем, пожалуй. Unknown Identity, разработчик Black Mirror и очень хорошей Nibiru (привет, Миша и Паша Пекареки!), вот уже год трудится над новым проектом. Это Reprobates (www.futuregames.cz/reprobates), вдохновенный мистический квест, происходящий в двойной изоляции: во-первых, на острове (куда же без него), а во-вторых, в герметически закупоренном доме. Тэглайн? «Они получили второй шанс. Но заплатили слишком высокую цену...» Герой, простой чешский инженер, по дороге на работу попадает под грузовик. Приходит в себя в доме типа «бунгало»... и вот уже какой-то незнакомый американец вспоминает о том, как только что пережил авиакатастрофу, падение в океан с высоты пяти километров, и справляется о здоровье Ричарда Никсона.

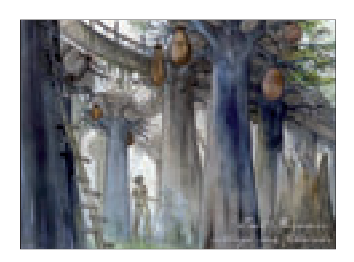
В доме живут люди разных национальностей, из разных временных пластов, объединяет их одно: они все должны умереть. Когда звонит колокол, жители острова засыпают. Проснувшиеся обнаруживают, что некоторые их коллеги по несчастью пропали бесследно, а на их месте — новые люди. Постепенно, посредством рассредоточенных по острову тайных посланий, выясняется, кому принадлежал этот кусок суши, кто построил дом... Сериал Lost? «Лангольеры» Стивена Кинга? Unknown Identity уже сделала один герметический триллер и один приключенческий боевик, теперь пришло время линчевского экзистенциального хоррора. Это тот самый хоррор, в котором нет убийцы, а весь ужас герои создают себе сами.

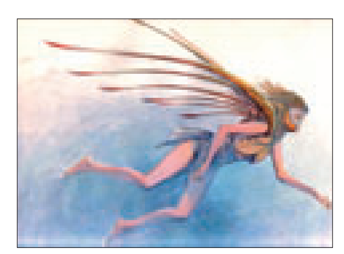
Картинка прежняя: полигональные персонажи на фоне заранее обсчитанных задников; герой в черной жилеточке, масса маленьких уютных спецэффектов вроде теней и отражений для оживления декораций. Серьезно работают с выражениями лиц героев и над реалистичным «поведением одежды», хотя пока перед нами сплошь суровые густобородые дядьки в маечках, выражений лиц и деталей одежды которых не разглядеть при всем желании. Игра будет «существенно длиннее Nibiru, но короче Black Mirror». Да, на иллюстрациях, как ни странно, красуется не старый страшный дом, а все больше высокотехнологичные стерильные пейзажи, наводящие на мысль о спрятанной в подвале лаборатории... Должна выйти в самом конце 2006-го.

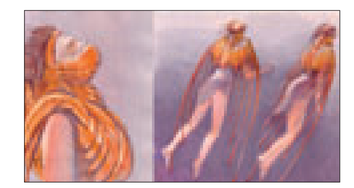
(К слову. Future Games (www.futuregames.cz), постоянный спонсор и издатель квестов Unknown Identity, работает над собственной маленькой адвенчурой. Называется Tale of Hero, это «сказочный фэнтези-квест» на скандинавскую тематику, о борьбе молодого рыбака (с хорошей героической родословной) со снежным гигантом. Четыре главы, 70 локаций, 25 NPC, все те же трехмерные персонажи на фоне заранее


■Как видите, легко предсказать, какие элементы Paradise пойдут на оживление заранее обсчитанного задника: вон птички, вон овечки...


■ И опять спасительные птички. Впрочем, контора называется White Birds Productions.


■Paradise. Сокаль так и не перестал экспериментировать на темы «африканской Сибири». Мне одной эта раскадровка и эта героиня кажутся ужасно знакомыми?


■ Если в «Акварике» с Бенуа снимут нагрузку художника и позволят ему сосредоточиться на сюжете и, главное, пазлах (я верю, что сегодня никто не делает квестовых пазлов лучше Сокаля. Но у него на них просто не остается времени и энергии)...


■ Первые скетчи «Акварики», работа Франсуа Шуйтена. На дрейфующих к Северу китах процветает культура дайвинга... Помните, что я говорила о Шуйтене и красивых девушках?

обсчитанных и украшенных погодными эффектами декораций. На картинках, понятное дело, одни драккары. Солидная часть адвенчуры будет происходить под водой (затонувшие корабли, сундуки с сокровищами, коралловые рифы) — не уверена, что у Future Games на псевдотрехмерном движке получится сделать столь же красиво, как у авторов Ankh на полностью трехмерном, но... Выйдет в сентябре.)

Крылья черепахи

Компания Бенуа Сокаля White Birds Productions (www.whitebirdsproductions.com) работает сразу над тремя долгосрочными европейскими квестами: дата выхода одного не объявлена вовсе, другой должен выйти «в 2008 году, одновременно с кино», а третий суть Paradise (бывш. Paradise Lost).

Теоретически, Paradise должен выйти на днях: 14 апреля, — но из всех работ White Birds он, как мне кажется, представляет наименьший интерес. Вымышленная африканская страна, вымышленный городок, где после авиакатастрофы (ну конечно же) приходит в себя утратившая память Энн Смит; путешествие на невозможных агрегатах и встречи с гибридами верблюдов и птиц, жаб и черепах, броненосцев и осьминогов. Первая головоломка — починить и заправить машину, найти паспорт. И вот уже девушке навязывают странного спутника — леопарда. После «Сибири» Сокаль скатился в бесконечные самоповторы...

Sinking Island (дата выхода не объявлена) — куда более интересная вещь. Сокаль делает классический детектив в стиле Агаты Кристи. Про убийства в фешенебельном отеле на тропическом острове. Среди героев (их четырнадцать) — миллионер, который построил отель и затеял все это сборище, да прибывший на остров с тайной миссией сыщик. Ну и небольшой штрих в неповторимом стиле Великого Мастера: покуда расследование топчется на месте, кажется, что волны с каждым приливом подступают все ближе. Персонажи не обращают на это никакого внимания, пока один из них, инженер из Европы, не замечает, что это не вода подступает все ближе... это остров погружается в пучину.

Помните соответствующую сцену из «Эрика-викинга» Терри Джонса? Ах, как легко представить себе героев твердокаменного британского детектива, попивающих чай и изучающих расписание движения поездов (пардон, пароходов), изредка брезгливо поглядывающих на труп на ковре и плевать хотевших на подступающие к окнам отеля голубые воды...

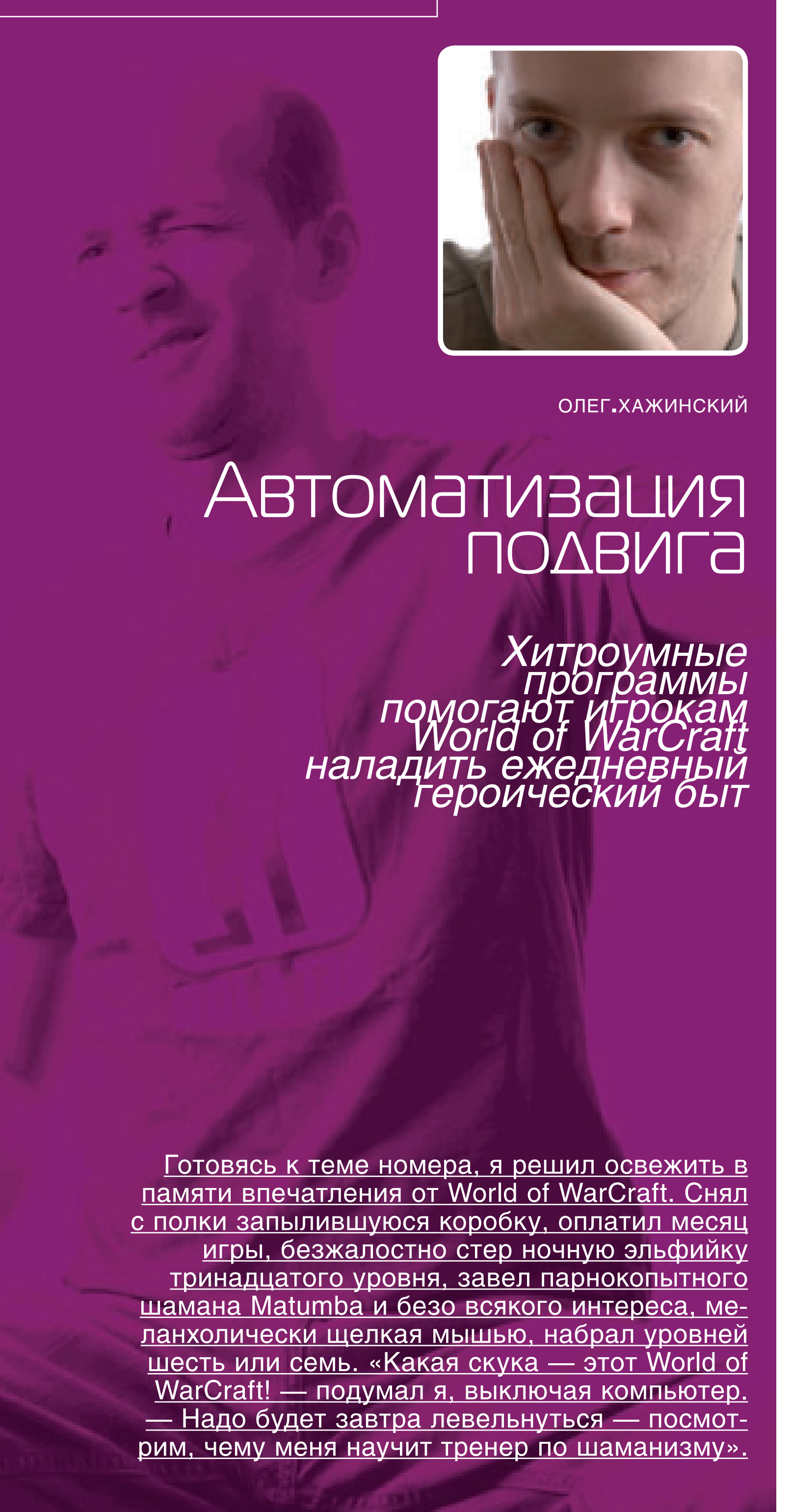
Игра будет «в два раза длиннее первой «Сибири». Картинка... ну да, вы угадали, полигональные персонажи на фоне бла-бла-бла, оживленных ленивыми птичками и погодными эффектами (Сокаль не стесняется именовать эту технику «2,75D»)... У Sinking Island будет всего одна концовка, что крайне необычно для детективного квеста. Тоже в своем роде заявление.

Ватерлиния

Aquarica, выходящая, быть может, в 2008-м, — детище не только Бенуа Сокаля. Этот квест он пишет и рисует в соавторстве с другим бельгийским художником, Франсуа Шуйтеном (Francois Schuiten), автором очень интересного комикса (в двух частях) The Invisible Frontier. Кафкианская вещь про работника гигантского пустынного Картографического центра на задворках большой и странной Империи... Обе части вышли под эгидой длинного сериала Cities of the Fantastic — Шуйтен специализируется на изображении фантастических городов (трудно сказать, далекого будущего или альтернативного настоящего). Он работал арт-директором на нескольких фильмах. Aquarica планируется одновременно как квест и как полнометражное кино — история о племенах, живущих на маленьких тропических островах (да, опять), которые внезапно обнаруживают, что их острова... не тонут, нет... двигаются. И, похоже, к северу: улетают птицы, становится все холоднее. А может, это и не острова?

Тем временем в Рутхэйвен, маленький городок на восточном побережье Соединенных Штатов, приходит судно, собранное из обломков китобоев, ушедших в море и не вернувшихся. На судне — девушка Мэри, внучка легендарного капитана, ходившего на корабле под названием «Акварика». Она рассказывает легенду о двух гигантских китах, дремлющих в океане, покрывающихся песком и обрастающих пальмами... Но раз в сто лет киты пробуждаются и плывут на север, размножаться и умирать. Разумеется, история вызывает нездоровый ажиотаж среди местных китобоев. Пока всё... Известно, что в игре будет три управляемых персонажа: Мэри, жительница другого острова, промышляющая дайвингом, и участник китобойной флотилии, отправившейся на охоту за мигрирующими китами. Картинка... да, 2,75D.

Но хочу заметить, что сочетание искусства Сокаля (отображение фантастических животных) с искусством Шуйтена (романтические пейзажи и красивые девушки в пастельных тонах) гарантирует просто невообразимую картинку. И именно в том случае, если, три года тому вперед, задники, на фоне которых плывет китобойная флотилия, будут все еще заранее обсчитанными и украшенными стратегически расположенными птичками. ■



ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

Автоматизация подвига

Хитроумные программы помогают игрокам World of WarCraft наладить ежедневный героический быт

Готовясь к теме номера, я решил освежить в памяти впечатления от World of WarCraft. Снял с полки запылившуюся коробку, оплатил месяц игры, безжалостно стер ночную эльфийку тринадцатого уровня, завел парнокопытного шамана Matumba и безо всякого интереса, меланхолически щелкая мышью, набрал уровней шесть или семь. «Какая скука — этот World of WarCraft! — подумал я, выключая компьютер. — Надо будет завтра левельнуться — посмотрим, чему меня научит тренер по шаманизму».

Все делают это

На восьмом, десятом, двенадцатом тренер открыл много интересного. Следующим утром, опоздав на работу на пару часов, я уже знал, что буду делать вечером: играть в World of WarCraft. Всего за 12 долларов в месяц я обрел новое захватывающее хобби. Остальные заработанные деньги можно спокойно перечислять в пенсионный фонд.

«WoW — это актуально», — успокаивает внутренний голос. Билл Роупер играет в WoW. Питер Молинье, конечно, тоже. Сутками сидит! А Дм. Архипов не играет только потому, что подписал контракт с SOE. Любой известный игропромовский деятель при случае обязательно признается в любви к World of WarCraft. Весь главдизайнерский состав «Нивала» сидит на WoW. Всем интересно, что такого есть в игре, разошедшейся шестимиллионным тиражом. «У любого нормального человека есть WoW-персонаж шестидесятого уровня», — сообщил недавно хороший знакомый. Разумеется, обладатель персонажа шестидесятого уровня.

Социально активным наркоманом быть не так уж и трудно: важно не исчезать с радаров совсем и поддерживать тело в состоянии, способном переносить пораженный недугом разум с места на место. К сожалению, физическая и виртуальная оболочки MMORPG-игрока соединены невидимой пуповиной; чем лучше герою в игре, тем хуже вам в жизни. Впрочем, занимаясь йогой час или полтора в день, посещая бассейн, массажиста, солярий и полноценно питаясь, можно без всякого вреда для здоровья проводить за игрой около двенадцати часов в день. Разгрузочный вечер в кругу друзей (почему никто не хочет слушать про мои приключения в Wailing Caverns?), знаки внимания возлюбленной, чтобы не ревновала к игре... Да... Возможно, после сорокового или пятидесятого уровня я все-таки найду время сделать пару асан или, чем черт не шутит, мы сможем выбраться в бассейн, но сейчас я стараюсь вставать со стула лишь в случае крайней необходимости. Попробуйте догадаться, какой игре я решил посвятить очередную колонку?

Несколько фактов из жизни Чака Норриса

Увлекаясь новой игрой, мы воспринимаем ее правила как данность, а интерфейс управления — как неизбежное зло, с которым можно только мириться. Редкие игры подвергаются вскрытию и модификации — и тогда мы говорим: «да, эта игра по-настоящему популярна!». Некоторые игры продуманы настолько хорошо, что их используют в качестве шаблона для подражания, — к примеру, RTS в исполнении Blizzard на целое десятилетие определили внешний вид других игр жанра. Однако в случае с WoW разработчики сделали иначе: они предоставили игрокам очень простой и удобный, но не слишком функциональный интерфейс и предложили желающим все мыслимые средства для домашнего творчества. Любая MMORPG становится объектом яростных атак хакеров и модификаторов всех мастей — вспомните войны фарминг-ботов в Ultima Online. В Blizzard поставили этот процесс под контроль. Читерские лазейки безжалостно уничтожаются патчами, однако фантазия шестимиллионной аудитории поклонников работает без остановки, и порой грань между вспомогательной программой и «не совсем честной игрой» так тонка, что...

За полтора года существования WoW любители сотворили несколько тысяч самых разных программ, от одноклеточных до пугающе сложных, которые так или иначе помогают игрокам организовать героический быт. Высшим достижением в этой области, вне всякого сомнения, яв-

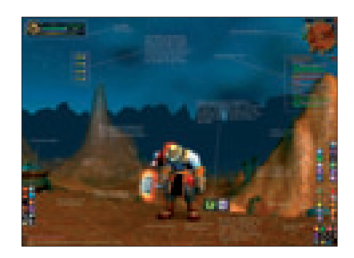
ляется Chuck Norris Fact Generator, запускающий в чат один из двухсот тридцати фактов из жизни Чака Норриса, взятых с сайта ChuckNorrisFacts.com. Не все аддоны прошли проверку практикой и чередой патчей, однако сегодня только на сайте www.curse-gaming.com зарегистрировано 2775 программ, которые были скачаны свыше пятидесяти миллионов раз. Выходит, что среднестатистический WoW-игрок попробовал на себе около десяти аддонов? А ведь сайтов, подобных Curse Gaming, множество.

Война технологий

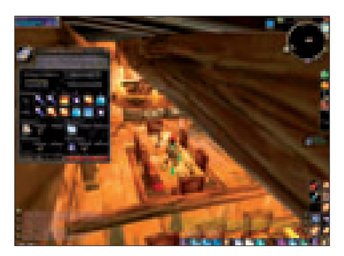
Вы глубоко заблуждаетесь, если думаете, что речь идет о «тематических» настройках интерфейса или возможности перемещать кнопочки с места на место. Хотя таких, разумеется, вагон и маленькая тележка. Мы говорим даже не о глубоко философском Mobs2Level, который показывает количество монстров, отделяющих от следующего уровня. Это цветочки. Экран бывалого WoW-игрока напоминает кокпит современного истребителя. Продумано все. В рейдах и PvP случайностей быть не должно, времени на романтическую чушь нет ни секунды. Высококонкурентный, хорошо сбалансированный мир WoW требует от обитателей максимальной эффективности. Десятки аддонов, настроенных для совместной работы, анализируют информацию, поступающую с поля боя, вырабатывают оптимальные решения и предлагают игроку нажатием одной кнопки запустить серию операций. Или даже действуют самостоятельно, освобождая драгоценные секунды героя для болтовни в чате или принятия высокоуровневых стратегических решений вроде «пора сваливать или еще побороться?».

После завершения очередного боя герой или целая группа, словно болид Formula 1, помещаются в бокс для всестороннего анализа. Специальные программы обработают данные и выдадут полную статистику. Удельный DPS на единицу массы. Кто из магов нанес большего всего повреждений. Кто лучше всех лечил раны воинов. Какие приемы или заклинания оказались самыми эффективными... От всевидящих глаз Recap и DamageMeters лентяям, хилякам и халявщикам больше не скрыться. Сведения, накопленные за битву, операцию по зачистке очередного подземелья или целый день игры, позволят игроку (или руководителю гильдии) принять верные управленческие решения.

Разобраться в чехарде модов помог гейм-дизайнер «Нивала» Дмитрий Казимир. В ответ на просьбу назвать несколько интересных аддонов Дмитрий прислал список из дюжины наименований, без которых его priest не выходит из дома. Среди них Discord Action Bars («DAB имеет встроенный редактор скриптов, который позволяет менять внешний вид кнопочных панелей в зависимости от ситуации; к примеру, в бою — всевозможные зелья, в мирное время — resurrect, прохладительные напитки и т.д.»), CT Raid Assist («если раньше я был вынужден контролировать восемьдесят дробей, показывающих жизнь и запас маны всех участников рейда, то теперь на экране только пациенты, которые нуждаются в моей помощи») и Decursive. «Мод, полезный всем классам, которые умеют снимать какие-либо эффекты (магию, проклятия, яды, болезни). Очень прост в обращении: на одну кнопку вешается макрос /decursive, по нажатию на которую программа снимет (если есть с кого) отрицательный эффект самым подходящим для этого заклинанием. Также можно задать список приоритетов избавления от негативных эффектов (скажем, сначала я хочу снимать с себя, потом с друидов). Must have всем присам, магам, друидам! Без этого



■ Инструментарий прогрессивного шамана выглядит примерно так.



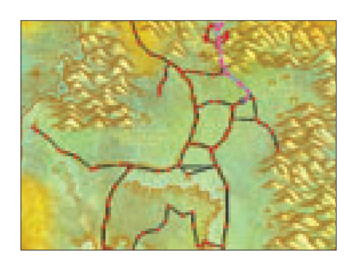
■ По заверениям разработчиков, BuffAhoy является незаменимым инструментом любого современно мыслящего кастера, «поддерживая систему Passive Party Targetting, алгоритм SmartCast, buff- и heal-секвенсоры...»



■ На определенном этапе данных становится так много, что без специальных средств автоматизации просто не обойтись.



■Рабочее место высокоуровневых игроков напоминает кокпит боевого истребителя.



■Создатели AutoTravel пытались автоматизировать рутинный процесс перемещения героев, но попали под ураганный огонь Blizzard.

мода вас могут отстранить от рейда», — сообщает Дмитрий.

Большинство «боевых» аддонов внимательно анализируют лог битвы и в наглядной форме предупреждают задерганного игрока о важных событиях. Так, Mob Health вычисляет количество HP у монстров — эту информацию Blizzard почему-то сообщать отказывается. Spell Alert внимательно следит за выбранной вами целью и сообщает о всяких попытках сотворить заклинание или использовать некое умение. Scrolling Combat Text рисует вокруг персонажа привычные по другим играм цифры повреждений, избавляя от необходимости поминутно сверяться с комбат-логом.

Мир. Труд. Май

В перерывах между сражениями отдыхать может игрок, но не многочисленная армия аддонов. Эти программы не имеют доступа к внутренним базам данных игры, однако их записывающие устройства внимательно фиксируют все, что происходит вокруг, и информацию потом можно использовать для дела. К примеру, Auctioneer — абсолютно необходимая программа для всех, кто привык тратить заработанные тяжелым героическим трудом деньги на распродажах оружия, одежды и предметов домашнего обихода. «Утилита анализирует и запоминает минимальные, максимальные и средние цены на все виденные вами на аукционе вещи и показывает эту информацию во всплывающих подсказках к самим предметам. Наводите курсор на предмет и видите, сколько раз вещь выставлялась на аукционе, цены на нее, процент покупаемости и прочее. Советую, очень помогает при активной торговле!» — настаивает тов. Казимир. Auctioneer не делает ничего запрещенного, но позволяет свободнее ориентироваться в «управляемой игроками» экономической системе WoW.

Травники и рудокопы, конечно же, используют Gatherer — программу, сохраняющую историю всех ваших находок и выводящую местоположение объектов на радаре: вдруг на этом месте снова вырастет тот самый цветок или появится медная жила? Покончить с мучительным выбором между «сломанными слоновьими яйцами» и «искорененным наконечником стрелы» в целях освобождения места в сумке поможет SellValue. Эта микроскопическая утилита запоминает цены на «трэш», выпадающий из монстров, у локальных торговцев и сообщает их вам в полевых условиях. Совершенно незаменимо для новичков!

Некоторым программам удается перейти грань и попасть под огонь главного калибра Blizzard. Так, вне закона была объявлена удобнейшая утилита AutoTravel, автопилот для перемещения из точки «А» в точку «Б» с базой данных населенных пунктов и безопасных маршрутов. Упавшее знамя подхватили другие, создав AutoTravel Resurrection — автопилот для астральных тел в поисках собственного трупа. Усилия Blizzard по нейтрализации подобных «пилотов» привели к тому, что теперь игрокам приходится меланхолично стучать по клавишам во время путешествия, создавая у WoW ощущение, что они все еще за компьютером.

Социальная инженерия

Не слишком удобному способу заводить друзей в WoW мгновенно была предложена замена, и не одна. Blacklist позволяет одним движением мыши повесить на пробегающего игрока бирку Love или Hate. Тем, кому двоичного разряда для описания взаимоотношений недостаточно, предлагается Karma — гениальный мод, пристально следящий за вашими контактами в игре и дающий полезные советы. Фиксируется все: количество очков опыта, которое вы заработали в групповых приключениях, суммарное время вместе, квесты, с которыми вам помогали. О каждом из боевых товарищей можно написать несколько строк в «примечаниях», а по итогам общения выдать очки «кармы» — как положительной, так и отрицательной. «Если пробегающий мимо друид излечил ваши раны, запишите на его счет несколько очков. Если же кто-то надоедает вам приглашениями вступить в гильдию — снимайте с него очки!» — советуют разработчики.

GuildGreet следит за активностью членов гильдии и умеет автоматически приветствовать их, а GuildEventManager, настоящий Outlook внутри WoW, позволяет составить план героической деятельности на месяц вперед, организовать запись желающих принять участие в подвиге и контролировать явку. Quick Mount Equip... Впрочем, пора остановиться.

Любопытно наблюдать, как многомиллионный, исполинских размеров коллективный разум поклонников World of WarCraft изыскивает возможности облегчить свое бытие. Чем больше я погружаюсь в мир WoW-аддонов, тем страшнее становится за судьбу мохнатого Матумбы, который дожил до 27-го уровня без помощи SmartAssist v1.1.6, Baden's ManaSaver и Frowning Circle. Ползти по течению сюжетной линии, исследуя окрестности, пиная монстров и сражаясь за жизнь товарищей в подземельях, — довольно увлекательное занятие. Однако мысль о том, что мы с Матумбой можем играть более эффективно за счет хитроумных программных костылей, не дает покоя. Золото продается в Интернете, но умение играть не купишь. Настоящие сражения разворачиваются сейчас не в сказочных подземельях, а в тиши рабочих кабинетов, где опытные игроки разрабатывают и настраивают специальные программы. В преддверии летнего Burning Crusade война между Ордой и Альянсом переходит в новую — высокотехнологичную — фазу. ■



домашний
компьютер
центр цифровой вселенной
Life Style
домашний
компьютер
центр цифровой вселенной
High Definition
Lunch with Peter
Sales meeting
18:00 Pick up Ben
13:15 Dentist appointment
10:30 Hairdresser
18:00 Pick up Ben
Birthday present for mum



СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

Потерянное

Было очень приятно с вами познакомиться

Фотореалистичная картинка? Увольте. Сверх(гипер, ультра)-реалистичная. «Честная физика»? Может, «честнейшая»? Хотя постойте... какую именно вы хотите? Не «так, как в жизни», а «лучше, чем»? Будет. Все — будет. Взгляните, пожалуйста, сюда. Будущее наступает на пятки настоящему и хлесткими затрещинами сгоняет квелое со сцены. The Lost Coast (вы ведь пробовали?) — это, конечно, 3:0 в пользу Valve. Во-первых, полноценный, стопроцентно играбельный уровень из Того Самого. Во-вторых, бесплатная приманка, морозный ажиотаж вокруг которой лишь немногим уступал предродовой лихорадке времен появления старшего брата. В-третьих, честный рассказ о том, что было, что есть и что будет, короткая поучительная лекция о «правильном» и «остальном». Именно в последнем качестве продукт интереснее всего.

Бриллиант

«Побережье», безусловно, ничего не стоило бы без режиссерских ремарок, позаимствованных у «серьезных» DVD-релизов. Эти ремарки, растягивающие посещение рыбацкой лагуны в три раза, сами по себе дают больше информации, чем уровень в целом. Можно сколь угодно долго мотать виртуальной головой, тестируя HDR-эффект, или любоваться лоснящимися валунами, смысл «игры» — исключительно в нарочито комиксообразных облачках, расставленных по высокотехнологичной локации. Первое же из них спокойным голосом Гейба Н. сообщает, что никакая это не карта, никакой не демоуровень и даже не, как можно было бы предположить, «дополнительный материал». Добро пожаловать на экскурсию, вещает облако, мы постараемся показать вам то, что в силу разных причин отсутствует в Half-Life 2. Посмотрите направо. Посмотрите налево. Идите. Результат? Слово «красиво» — слишком короткое, слишком невыразительное, чтобы использовать его в качестве определения по отношению к визуальной составляющей The Lost Coast. Роскошная медитативная танцплощадка! В Valve знают цену этому компоненту: любой профессиональный гид может часами рассказывать о том, как какой-нибудь унылый, мрачный, тоскливый погост силой воображения превращается в романтический заупокойный парк.

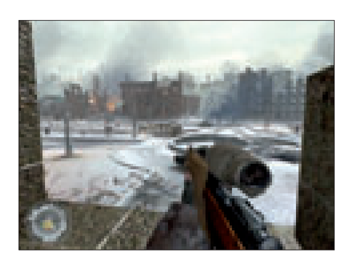
Окно во двор

А если заглянуть глубже? Простодушие, с которым Valve раскрывает карты, впечатляет: «сочинить задачку, интересную для игрока, нетрудно». Действительно, для этого нужно немногое: собственно задачка и инструмент для ее решения. Уничтожение вражеской пушки канделябром — механика всего HL2 в миниатюре, что бы ни говорила очередная тучка. Такие «задачки» в силу собственной лукавости и в самом деле тешат игроцкое самолюбие — и пусть не решить такую шараду невозможно, об этой неловкости рискнет заикнуться разве что самый последний зануда. Иное дело, если на подобных головоломках целиком построен игровой процесс. Под ногами рушится мост — пятью секундами ранее нас тыкали носом в ненадежные леса, возможно, здесь есть какая-то связь?.. За решеткой штабелями лежат патроны для дробовика — почему бы не использовать гравитационный манипулятор? Подобная стимуляция простейших нервных импульсов создает иллюзию собственного всесилия — даже в самом микроскопическом из миров, и легкость, с которой достигается этот эффект, немного пугает. «А вот то, что мы называем «ареной». Арена — это замкнутое пространство с множеством недоступных «гнезд», откуда ползут враги. Но прежде чем выпустить игрока на арену, нужно дать ему возможность оценить ее, познакомиться с ее логикой и геометрией...»

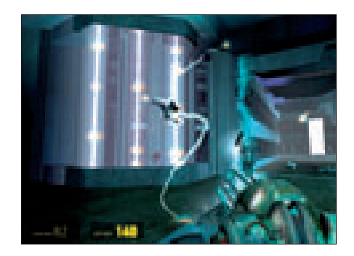
В данном случае арена — на которой проходит треть игрового времени The Lost Coast — сооружена максимально прозрачно, настолько прямолинейно, что это выглядит почти издевкой. Для того чтобы игрок «оценил логику и геометрию», по углам дворика разбросаны support-ящики; для того чтобы игрок раньше времени не вылетел на ринг, «арену» снабдили двойным замком: триггер, включающий «штурмовую операцию», сработает только после того, как будет уничтожено скрытое в монастыре орудие. Постановщики точно знают, куда и как посмотрит человек с монтировкой, — даже не скрывая, а подчеркивая это в комментариях. Слова, скрытые многоточиями, проникновенно интонированные и безупречно оцифрованные, говорят, в сущности, об одном: поведение игрока в любой ситуации предсказуемо до зевоты. Если отрезать путь к отступлению, он будет безропотно шагать по бетонной ВПП навстречу многотонному лайнеру. Символично разбивающийся вдребезги под ногами вертолет, формально закрывающий уровень, на деле — по сово-



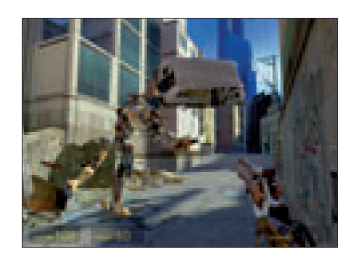
■ Трое из четырех покупателей Xbox 360 довеском кидают в корзину диск с Call of Duty 2. Было бы крайне интересно поговорить с тем самым четвертым.



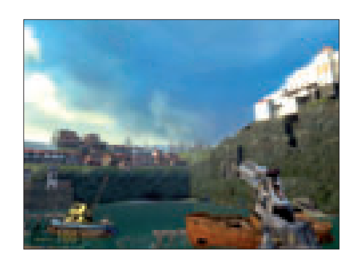
■ Помолодевший старина Gang — соблюден даже интервал между волнами.



■ Ключевое. Вражескую элиту удобно использовать в качестве веника. И это — финальный эпизод.



■Пес ex machina, самый значимый персонаж Half-Life 2. Объясняет игроку, как именно нужно обращаться с окружающим убранством, и задает единственно верный темп прохождения.



■The Lost Coast overview. Пространство карты, к сожалению, используется едва ли на десять процентов.

купности — дает повод поздравить Valve, открыто провозгласившей приход эры не-игр.

Из желтого кирпича

Если игра — это последовательность интересных выборов, то неигра — интересная последовательность лжевыборов. Последние две главы Half-Life 2 ничего не потеряли бы, будучи простым неинтерактивным роликом. Тысячи восторженных гиков, раз за разом преследующих недалекого диктатора, даже не задумывались о том, что делают одно и то же, до последнего шага: каждый копирует каждого. Может, и рады бы — но «Наших покровителей» и «Темную энергию» невозможно пройти иначе. Именно с этой целью «конфискационное поле» утилизирует револьверы и винтовки Гордона, оставляя лишь усовершенствованную гравитационную пушку: создателям игры было необходимо, чтобы игрок, независимо от стремлений и способностей, испытал ровно то, что должен был испытать: радость от запуска Солдат Альянса под самый потолок Цитадели, мстительное удовольствие от уничтожения страйдера двумя жалкими энергетическими плевками... Человек-с-дипломатом вовсе не зря толкует об иллюзорности выбора как понятия. The Lost Coast — всего лишь качественное развитие идей Half-Life 2, а Half-Life 2 — игра, по сравнению с которой монорельс Call of Duty, еще одной неигры, выглядит многополосной магистралью (любое, самое незаметное движение, не укладывающееся в общую схему, вводит мир доктора Брина в ступор — при том, что HL2 позволяет неограниченно общаться буквально с каждой деталью интерьера. Вот вам две свободы — какая из них сильнее?).

А все потому, что не-игре вполне логично не нужен игрок — неигре нужен созерцатель. Gaming как таковой в ней отсутствует вовсе. Вы либо получаете удовольствие от процесса, либо не запускаете исполнительный файл; прочее зависит от каких угодно факторов, только не от свободы воли. Эти «арены» суть общее место, бедро, которым шутер сросся с аркадой, наиболее простой способ придать происходящему хотя бы видимость жизни. «Они на нас» вместо классического «мы на них», темп сдерживания вместо темпа наступления — очень просто, очень эффектно. Правда, количество врагов, время и место их появления заданы заранее, а это значит, что и хореография главного героя тоже прописана по кадрам. Происходит невероятное: свободы лишаются даже цифровые болванчики, вынужденные раз за разом наступать строгой режиссерской «свиньей». Понимаете, даже в несчастном DOOM монстры вели себя натуральней: как можно забыть эпическую схватку Кибердемона и Мастермайнда, спровоцированную единственным залпом из шотгана? При всем своем великолепии Half-Life 2 не может себе позволить ничего подобного. Так для чего были нужны все эти годы? Неужели только для того, чтобы прогресс превратил воплощенное безумие в идиотскую забаву «стукни охранника по затылку банкой из-под колы»?

Открытыми глазами

Не-игра лишь прикидывается игрой, мимикрирует, как старое кладбище под мемориальный парк. В качестве награды вера в чудо подменяется чудом искусственным — вроде громыхания поезда над головой во время головокружительного хичкок-путешествия по опорам железнодорожного моста, гнилое дыхание живого мертвеца уступает место ментоловому крику зомби — ожидающего, когда ступня героя нажмет на скрытую панель. Скажите, многие из вас проявили чудеса воли и не стали поднимать с земли невесть как очутившиеся рядом со склепом циркулярные полотнища? Многие ли сворачивали с дороги, когда впереди маячила стайка «муравьев»? Вот почему не стоит удивляться, что самой растерянной и голой Half-Life 2 выглядит в те редкие моменты, когда продолжение пути становится неочевидным, как, например, в ожесточенных стрит-боях перед вторжением в Цитадель. Чему в The Lost Coast дано простое объяснение: ну да, согласны, но по-другому нельзя добиться эффекта синхронного восприятия; такой подход — радикальный топор от головы, средство от былинного «Гога напел». И гейбово «пишите письма» — не что иное, как ожидаемое обещание популяризации колуна. Рыбак прячет лицо в кепку и что-то кричит вслед, но Ньюэлл его не слышит. Просто...

Понимаете ли, дело в том, что Half-Life 2 до сих пор остается лучшим экшеном от первого лица со времен сотворения жанра. Даже учитывая все вышесказанное. И этот факт — даже не факт, а аксиома, — мгновенно ставит все с ног на голову. Будучи не-игрой, HL2 является одновременно основной жанрообразующей и без того противоречивой галактики FPS. Все те принципы, которые скрыто декларируются на улицах революционного City 17, по большому счету ни для кого не новость: ну не считать же открытием идею жесткого контроля точек входа и выхода «особых», наиболее насыщенных участков уровня! И можно себе представить улыбки на лицах подчиненных Ньюэлла, когда очередной разработчик, изливая душу, признается в том, что наиважнейшим ориентиром для него является маяк «абсолютной свободы Half-Life 2».

Между тем это равнение — шаг в пропасть: копирование стиля и приемов никогда не даст равноценного результата. Единственный ингредиент, о котором умолчала Valve в своей экскурсии, нельзя купить, получить определенной последовательностью скриптов или описать дизайн-документом. От просто «не-игры» до тронного зала — три слова: безупречный коллективный вкус. Штучная природа которого при всеобщем желании мешает складывать сладострастные нострадамусовы оды. Хотя... плевать. Кажется, нам даже нравится не-играть. ■

Четвертый навсегда

В этом месяце в консольной индустрии не приключилось ничего особенно кошмарного: ни одного кризиса, сверхрелиза или выхода новой консоли. Ну, новый скандал с участием корпорации Sony, ну, скорый выход новой версии Nintendo DS, ну, новая гангстерская игра на PSP... Если бы не восстание из мира теней двух живых классиков, о которых ни за что не напишут в настоящих, больших, ПК-новостях, было бы совсем тоскливо.

ведущий рубрики
ФРАГ.СИБИРСКИЙ

/ основное

Ведут знатоки

Аналитики-доброжелатели не оставляют Sony (www.playstation.com) в покое: одни оптимистически предсказывают дату выхода PlayStation 3 («конец 2006-го в Японии, начало 2007-го в Северной Америке»), другие «точно подсчитали» стоимость сборки (не путать с розничной ценой) одной PS3 — 800 долларов (среди причин называют наличие привода Blu-ray и дороговизну процессора). «Но годика через три она будет стоить всего триста двадцать!» Вслед за предсказаниями акции несчастной корпорации не замедлили рухнуть на 4%. Гневные опровержения, последовавшие во множестве, не очень помогли. 28 февраля «Сони» официально признала задержку релиза консоли, среди причин указав... треклятый Blu-ray.

Впрочем, в весенний релиз консоли не верили, наверное, даже невинные дети. Что же все это значит? Во-первых, выйдет PS3 не ранее октября. В Японии. Во-вторых, стоить она будет (с оглядкой на прикидочную себестоимость) четыреста долларов — или, если у «Сони» все пойдет наперекосяк, пятьсот. В-третьих, все эти дико красивые игры (MGS4, RE5 и другие аббревиатуры) плавно переползают на 2007-й. В этом году о PS3 мы писать не будем. ■



■ С этой коробочкой мы познакомимся лишь в 2007-м. Пока же копите на Xbox 360. Текущая цена в России: 600 долларов за полную версию, 450 за урезанную.

/ виртуальные пастбища

Подвиг Сузуки

Ю Сузуки, создатель серий Virtua Fighter и Shenmue, человек яркой судьбы (однажды он поехал изучать кунфу в китайский монастырь, свински напился и подрался с настоятелем), возглавляет новое подразделение «Сеги», AM Plus. Слухи о том, что маэстро со скандалом уволился из конторы и больше не вовлечен в разработку чего бы то ни было, несостоятельны. Впрочем, кто их, японцев, поймет...

Тем не менее в интервью, данном бойкому сайту Kikizo (www.kikizo.com) буквально вот только что, Сузуки совершенно неожиданно заявил, что трудится над Shenmue Online «в полную силу». Говорили, что Shenmue Online разрабатывают то ли в Корее, то ли на Тайване, говорили, что она вот-вот выйдет, причем на ПК («но только в Китае!»), говорили, что разработка остановлена... Так вот, это не так. Мастер занимается Shenmue Online лично и (до сих пор!) очень, очень активно «не исключает возможности выпуска» Shenmue 3. Первая и вторая части Shenmue, напомню, вышли на Xbox и Dreamcast и стоили, в общей сложности, порядка ста сорока миллионов долларов. Shenmue Online — многопользовательская онлайновая игра с гильдиями, экономикой, уровнями, сложной файтинг-системой на базе VF. Самое интересное: игровые автоматы, за которыми мы проводили столько времени в Shenmue, теперь будут стоять в виртуальных аркадах! Зачем нужен весь остальной игровой мир (действие, кстати, происходит в Китае) и вся остальная игра, когда можно потоптаться с гиками вокруг классического аркадного аппарата, решительно непонятно. ■



■ Боевая система Shenmue построена на основе Virtua Fighter: все комбинации, каунтеры и блоки придется исполнять самостоятельно. Но будут добавлены некие «спиритические силы» и, о боже, оружие. Онлайновый Soul Calibur от Ю Сузуки? В это точно нельзя будет играть на ПК!

/ тоже тактика

Орк на горизонте

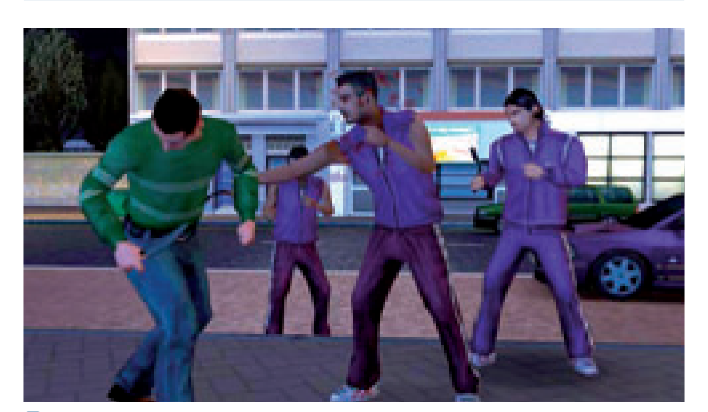
Тетсуйа Мицугучи (Tetsuya Mizuguchi), создатель гениальной Space Channel 5 для «Дримкаста» и не менее гениальных «Люминесов» для PSP, работает над новой игрой для Xbox 360 — экшеном по имени Ninety-Nine Nights (или просто N3). На сей раз это не цветомузыкальный перформанс, а глобальная резня с тактическими элементами и видом с высоты птичьего полета. Маэстро пробует в себя в народном жанре «файтинга на поляне» (см. Dynasty Warriors, Kingdom Under Fire или Devil Kings).

В N3 единовременно происходят: глобальный природный катаклизм, восстание низов и беспощадная война людей со всеми прочими расами (сеттинг — фэнтези, помноженное на феодальную Японию). Все это отображается в реальном времени. На поле битвы кипят сотни бойцов, происходит взрыв, они летят во все стороны, словно лузеры из открывающей сцены «Властелина колец»... В вышедшей 1 марта демо-версии отважная Инфии, девушка с серебряными крылышками, зверски расправляется с ордами выходящих из тумана орков и здоровенным троллем в финале. Бои очень напоминают классический шутер или слэшер в изометрии, но с тонкостями: так, героиня может бежать (и прыгать) по головам врагов, а также сбрасывает на орков с холма валуны. Плюс, как в любом уважающем себя файтинге на поляне, доступно ограниченное управление массой последователей. Да, и на поляне в этот раз БУКВАЛЬНО сотни врагов. Одномоментно. Дата выхода — первое июня. ■



■ **Отважная Инфии, девушка с серебряными крылышками, зверски расправляется с ордами выходящих из тумана орков.**

/ криминал



■ **Ярди кокни, как видите, не товарищ. Ребята, а может, лучше в пул? Или в дартс? А в футбол не пробовали?**

Револьвер

SCE Studios Soho, контора, ответственная за серию британских криминальных экшенов The Getaway, объявила о разработке The Getaway: Gangs of London на PSP. Что же, студия следует нечистым путем GTA: Liberty City Stories (весьма убогой игры с неудобным управлением и кошмарно короткими циклами радиостанций, изготовленной субподрядчиком)? Не совсем.

Gangs of London будут... стратегией. Точнее, тактикой. Точнее... Ну, выбираешь группировку (кокни, ярди, пакистанцы, русская мафия) — и вперед; переключаешься между бандитами на лету, отдаешь приказы, выполняешь 60 миссий, требующих командного взаимодействия. Приложены британские национальные экстремальные развлечения: игра в дартс и пул. Ну а в мультиплейере все истинно стратегично: пошаговый карточный режим, практически настольная игра. Еще в Gangs of London будут встроены симулятор американца в Лондоне (надо заснять все достопримечательности и не быть при этом растерзанным злыми ямайцами) и такси-режим. Выйдет в 2006-м. ■

/ редизайн месяца

На всех хватит

Компания Nintendo наконец-то выкатила новую версию своей портативной консоли: Nintendo DS Light (должна выйти 2 марта). Ничего выдающегося, собственно. Новый корпус (вызывающий стойкие ассоциации с MP3-плейером), чуть меньшие габариты, аккумулятор получше и, главное, целых четыре градации яркости экрана. Как у PSP! У оригинальной DS, как мы помним, яркость экрана не настраивалась вообще. Но на этом порыве (ре)дизайнерской мысли «Нинтендо» не остановилась. DS решено в кратчайшие сроки оснастить веб-браузером и телевизором. «Нинтендо» не изменяет своим принципам, и браузер (только по wi-fi, только в пределах досягаемости хотспота), словно порода собачки, выпускается отдельным картриджем.

Внутри — серьезно модифицированная (под два экрана) Opera (браузер!), и все это, конечно, будет стоить отдельных денег. Долларов двадцать. В части веб-отображения у DS есть весомое преимущество перед ближайшим конкурентом (PSP) — тачскрин. Ну а следующим шагом «Нинтендо» собирается превратить консоль в переносной интернет-радиотелефон.

Пока же Nintendo DS совершенно невозможно достать в Японии (раскупи-и-или!): коварные планы категории «продать свою старую модель японской девочке, купить потом беленькую DS Light» плодятся по всему миру во множестве. ■

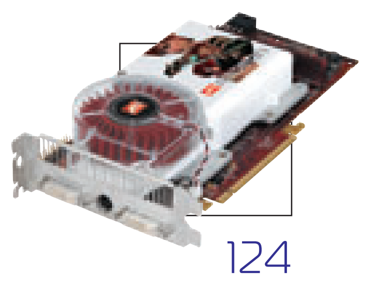


■ **Nintendo DS Light. Где-то плачет японская девочка.**

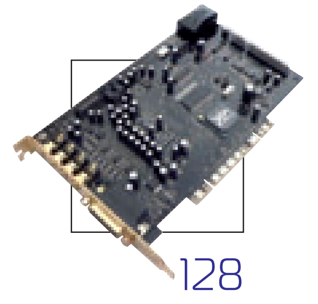
.SYSTEM



123



124

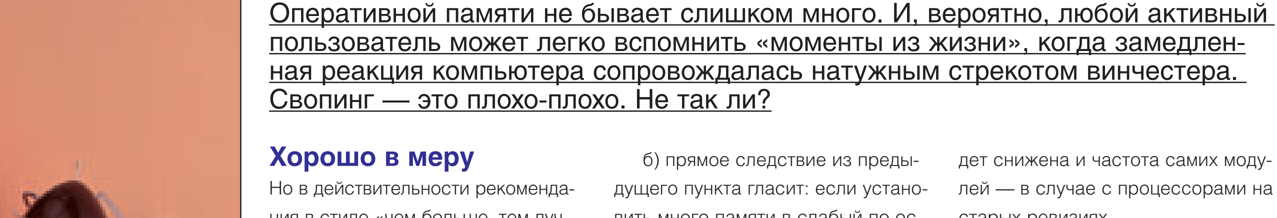


128

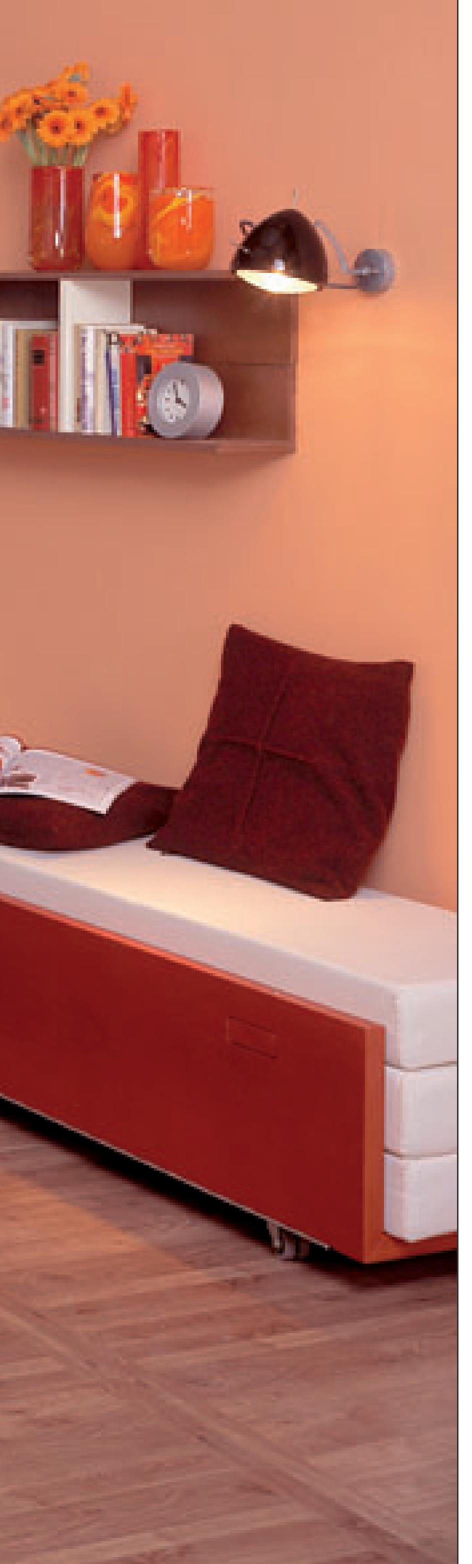


Оперативный простор

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ



Оперативной памяти не бывает слишком много. И, вероятно, любой активный пользователь может легко вспомнить «моменты из жизни», когда замедленная реакция компьютера сопровождалась натужным стрекотом винчестера. Свопинг — это плохо-плохо. Не так ли?



Хорошо в меру

Но в действительности рекомендация в стиле «чем больше, тем лучше» слишком банальна. Более того — некорректна. По трем причинам:

а) для большинства задач объем данных, постоянно находящихся в обработке, ограничен вполне определенным значением. Так, в графических (звуковых, текстовых) редакторах его легко оценить, зная общий объем открываемых в каждом сеансе файлов. А в тех программах, где целиком обрабатываемый файл уместить в ОЗУ невозможно (что, к примеру, всегда будет справедливо для редактирования видео), работа изначально оптимизируется так, чтобы требования к оперативной памяти оставались в разумных границах, а скорость определялась производительностью дисковой подсистемы. Иными словами, быстроходный RAID-массив в таком случае обеспечит больший эффект, чем запредельный объем памяти.

Что касается игр, то здесь фантазия разработчиков во многом упирается в пропускную способность шин и производительность вычислительных компонентов (центрального и графического процессоров), поэтому объем данных, «постоянно находящихся в обработке», растет не очень быстро. Порог в 512 Мбайт пройден уже давно, но игры, которые не запускались бы при 1 гигабайте на борту, пока нам не известны. Логично предположить, что именно такой объем (или как максимум 2 Гбайт) и является оптимальным во всех случаях;

б) прямое следствие из предыдущего пункта гласит: если установить много памяти в слабый по остальным параметрам компьютер, пользы не жди. Избыточный объем не будет задействован. Вы просто не сможете выставить те графические и прочие настройки, при которых компьютер сможет обрабатывать в реальном времени увеличенный объем данных;

в) модули памяти большого объема (от 1 Гбайт) не только обходятся дороже эквивалентного комплекта, набранного из 512-мегабайтных, но и в большинстве случаев отличаются худшими скоростными характеристиками (повышенными задержками при обращении). Более того, поскольку электрическая нагрузка на контроллер памяти зависит не только от объема, но и числа установленных модулей на плате, заполнив все слоты 512-мегабайтными модулями (даже элитными), вы также будете вынуждены довольствоваться менее жесткими таймингами по сравнению со стандартной двухканальной конфигурацией. Кроме того, может существенно пострадать разгонный потенциал системной шины, а говорить о том, чтобы заметно поднять частоту самой памяти сверх паспортной, не придется точно. Это актуально для любых систем, но в особенности к таким нюансам чувствителен интегрированный контроллер памяти в процессорах Athlon 64 и Sempron. При установке четырех модулей придется по меньшей мере довольствоваться значением 2T вместо 1T для параметра Memory Timings, а может, будет снижена и частота самих модулей — в случае с процессорами на старых ревизиях.

Выбор есть

Как нетрудно догадаться, последний «обвинительный» пункт наиболее неприятен для тех, кому по тем или иным причинам хотелось бы иметь максимально быстрый компьютер с большим объемом памяти. Но есть и хорошие новости! Вне зависимости от того, признаем ли мы в играх 2 гигабайта ненужной роскошью или роскошью желательной, в продаже уже встречаются DDR-модули объемом 1 Гбайт с пусть не рекордными, но и отнюдь не провальными, на фоне 512-мегабайтного мейнстрима, таймингами. Причем специально подобранную для работы с двухканальными контроллерами пару таких модулей, произведенных не самыми последними брэндами (Kingston и Corsair), можно встретить дешевле $200.

Более того, за последнее время все действующие производители элитных модулей (Corsair, Patriot, OCZ, G.Skill, Geil, PQI) пополнили свои продуктовые линейки по меньшей мере одним наименованием 1-гигабайтных планок «для энтузиастов». Тайминги у такой памяти на штатной частоте (400 МГц) приближаются к уровню самых быстрых на сегодня 512-мегабайтных модулей. А частоты, гарантированно (то есть в соответствии с заявленными в «паспорте» характеристиками) покоряемые в разгоне, достигают 500 с лишним МГц. Стоит такая память, разумеется, изрядно: от $350

за «двухканальную» пару. Но, учитывая, что ничего более совершенного индустрия DDR-памяти не предлагает (а для DDR2 сравнимый уровень латентности по-прежнему недоступен даже для 512-мегабайтных модулей), есть ощущение, что желающие найдутся. Впрочем, это даже не предположение, а наблюдение за московской розницей, где такая память, только появившись, оказалась в дефиците. Разумеется, она представляет интерес и для комплектации рабочих станций и других сугубо профессиональных нужд, но гораздо больше в пресс-релизах говорится о необходимости обзавестись ультимативным комплектом «энтузиастам и любителям компьютерных игр». Лукавят, поди?

Практическое знакомство

Все гигабайтные модули DDR с низкой латентностью базируются на чипах производства Infineon и, следовательно, обладают похожими характеристиками. В первом приближении их можно разделить на две категории: «Low Latency» с минимальными таймингами, но стандартной частотой и «Enhanced Bandwidth» (с «улучшенной» пропускной способностью). Последние изначально сертифицируются для частоты (по меньшей мере) 500 МГц (и маркируются как PC4000), но в отношении таймингов для них сделано некоторое послабление. Но и это деление условно — если попробовать разгонять модули из первой категории, повышая частоту и увеличивая латентность, в результате мы с большой вероятностью получим некое подобие модулей второго типа. Чипы в обоих случаях используются одинаковые, а речь идет лишь о сортировке готовых модулей в соответствии с «персональной» способностью того или иного экземпляра достигать большей частоты либо работать с более агрессивными таймингами. Но так как в случае с элитным «железом» мы вообще имеем дело с весьма тонкими различиями в производительности, имеет смысл оценить, для чего приобретается комплект в вашем случае. И если вы по каким-то причинам не рассчитываете устанавливать рекорды в разгоне, логично ориентироваться на «низкую латентность», тем более что в играх (как и в большинстве вычислительных задач) минимальные задержки при случайном доступе важнее прироста в скорости передачи непрерывных блоков данных.

В наших тестах принял участие яркий представитель «первой» группы — двухканальный комплект Corsair TWINX2048-3500LLPRO. Кроме традиционных для Pro-серии (Corsair) высоких радиаторов, в данном случае имеется еще один завлекательно-развлекательный бонус: индикатор активности в виде линейки светодиодов на верхней грани модулей. И, как можно судить по маркировке, заявленные тайминги (2-3-2-6) действительны вплоть до частот «стандарта» PC3500, или 438 «эффективных» МГц. Для сравнения был использован штатный комплект из нашего тестового стенда TWINX1024-3200XL (производства Corsair) с таймингами 2-2-2-5 (кстати, именно он ровно год назад представлял в нашем тесте экстремальный вариант образца 2005 года). Как видим, послабление для гигабайтных модулей имеется лишь в одном основном тайминге (последнее значение не принципиально и его даже рекомендуется повышать вручную до 10). Причем снижение частоты до 400 МГц также не позволяет установить «три двойки», в то время как на штатных таймингах двухгигабайтный комплект взял частоту 450 МГц, и, следовательно, даже при умеренном разгоне (до 25 МГц «по шине») такие модули смогут работать на максимуме своих возможностей.

Для выявления «чистого» эффекта от наращивания памяти оба комплекта заводились на частоте 400 МГц и при таймингах 2-3-2-6; «глобальный» параметр Memory Timings был установлен в «положение» 1T. В качестве платформы использовался процессор Athlon 64 4000+ на плате Albatron K8SLI (чипсет nForce4 SLI) с видеокартой ATI Radeon X1800XT. Результаты — в таблице. А комментарии, представляется, должны быть краткими: сегодня 2 гигабайта действительно остаются скорее излишеством, нежели полезным приобретением.

Слово защиты

Но это только на первый взгляд, поскольку кое-какая зависимость прослеживается даже в играх прошлогоднего поколения. Так, Quake 4, основанный на движке DOOM III, демонстрирует превышающее погрешность измерения ускорение при установке удвоенного объема памяти (порядка 10%). Еще более выпуклый результат демонстрирует F.E.A.R. в режиме с максимальным качеством. Причем здесь наиболее показательным является не среднее значение, а статистика мгновенного уровня fps: с увеличением объема памяти значительно снизилась частота «проседаний» ниже 25 кадров в секунду. Очевидно, эти торможения были связаны с необходимостью обращаться к данным на винчестере, что сопровождается не просто замедлением действия на экране (как в насыщенных спецэффектами эпизодах), но гораздо более неприятным полным его ступором на долю секунды. И особо отметим, что сие неприглядное явление наблюдается, несмотря на наличие в системе очень мощной видеокарты! Логично предположить, что в готовящихся игровых проектах из числа высокотехнологичных уровень требований к памяти едва ли будет ниже. И тому есть объективные предпосылки: установить 2 гигабайта в игровой компьютер уже не проблема. И программисты в курсе такой возможности.

Есть и вторая причина, по которой объем памяти в среднестатистических ПК просто обязан подрасти в ближайшее время. Благодаря двухъядерным процессорам многозадачные забавы становятся действительно бесплатными. То есть запуск второй ресурсоемкой задачи не приводит на таких системах к видимому торможению основного процесса, и в этом мы уже убеждались. Но совершенно очевидно, что две программы, даже будучи сами по себе экономичными, сообща могут исчерпать всю свободную память... Впрочем, советовать здесь что-либо бессмысленно, равно как и механически удваивать память после приобретения двухъядерного процессора. Если вы нашли осмысленное «многозадачное» применение своему компьютеру, за оценкой требуемого объема памяти для оптимальной работы дело не станет. Да, именно так: свопинга быть не должно.

Каким же будет окончательное резюме? Для сборки нового компьютера с видеокартой и процессором, играющими в высшей лиге, уже сейчас логично приобрести 2-гигабайтную пару модулей памяти. Желательно с «оптимизированными» таймингами. Но бежать в магазин, чтобы обменять имеющийся приличный комплект из двух 512-мегабайтных модулей на такой же, вдвое большего объема, нынешняя игровая ситуация нас пока не принуждает (в том же F.E.A.R. уже на уровне High количество обращений к диску падает до единичного значения). К счастью. ■

Объем оперативной памяти	1 Гбайт	2 Гбайт
3DMark 05, общий балл	9034	9045
3DMark 05, CPU Score	4816	4817
3DMark 06, общий балл	3730	3732
3DMark 06, CPU Score	937	939
Half-Life 2, 3dc_canals, 1600x1200	111,6	111,7
DOOM III, 1600x1200	80,5	81,3
Far Cry, 1600x1200	94,3	95,0
Quake 4, 1600x1200	82,1	89,5
F.E.A.R., Max, 1024x768, среднее значение fps	40	49
F.E.A.R., Max, 1024x768, меньше 25 fps	35 %	23%
F.E.A.R., Max, 1024x768, 25-40 fps	36 %	39%





/ monitor

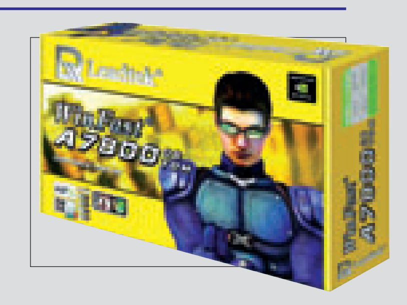
До последней миллисекунды

Похоже, скоро в спецификации ЖК-мониторов нужно будет вводить новую размерность в строке «время реакции пикселей», ибо традиционные миллисекунды уже стремятся к нулю. Очередной рекорд принадлежит компании Samsung Electronics, выпустившей серию SyncMaster 740Bf и 940Bf со временем отклика 2 мс. И ведь значение это снято в относительно сложных условиях переключения между промежуточными градациями яркостями («Grey to Grey»)! Как мы уже отмечали в тестировании мониторов с функцией «Overdrive», такая скорость достигается за счет приложения к ЖК-ячейке дополнительного потенциала в самом начале переключения, что ускоряет процесс, а «доводятся» кристаллы до заданного положения стандартным напряжением. До сих пор подобные схемы были чреваты артефактами (мерцание, искажение оттенков), заметными на изображениях со слабой динамикой. Если верить инженерам Samsung, против этого явления были предприняты меры специального реагирования. Остальные характеристики новинок (17- и 19-дюймовой) одинаковы: разрешение — SXGA (1280x1024), яркость — 300 кд/кв. м, контрастность — 700:1, углы обзора по горизонтали и вертикали — 160 градусов. Появление в магазинах — в начале марта. ■

/ video card

AGP не сдается

Как предсказывалось (в том числе и нами), графические карты с портом AGP 8x, несмотря на экспансию шины PCI-Express, будут не только «оставаться в наличии» для удовлетворения запросов бюджетного сегмента, но и пополняться время от времени новыми топ-моделями. Очередным подтверждением тому стал выпуск компанией NVIDIA с партнерами (AOpen, Asus, EVGA Corporation, Gainward, Galaxy, Gigabyte, Innovision, Leadtek, Sparkle и XFX) видеокарт на графических процессорах GeForce 7800GS в AGP-расфасовке. Сам по себе чип с маркировкой 7800GS содержит шесть вершинных блоков и 24 пиксельных конвейера (что в точности соответствует талантам старшей на сегодня модели в линейке NVIDIA — 7800 GTX). Частоты в оригинале рекомендованы умеренные (375 МГц/1200 МГц для GPU и памяти), но производители карт это ограничение дружно нарушили (очевидно в какую сторону). ■



/ ups



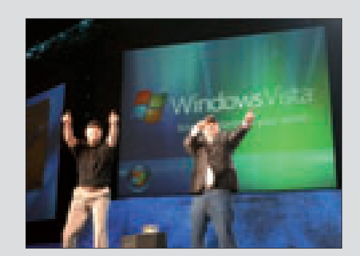
Питательно и по-домашнему

Источники бесперебойного питания — сфера консервативная и в наше поле зрения попадает не часто, поскольку новинки здесь случаются редко, а в приоритетах у большинства производителей значится отнюдь не домашний, но корпоративный сегмент. А в противоположность громоздким многокиловаттным серым ящикам существуют развеселые серии «для дома» — компактные, разноцветные, с лампочками и звоночками. И мы были бы им рады, но... мощный компьютер сажает такой ИБП в считанные минуты (если только его электроника не погорит раньше под действием стартового тока нашей скромной игростанции). Тем приятнее видеть развитие темы в логичном направлении — как, скажем, в случае с линейкой Imperial компании Powercom. Она теперь включает не только источники мощностью до 825 ВА, что явно маловато для питания мощного компьютера с монитором (как все мы, несомненно, помним из физики, для перевода вольт-ампер в привычные ватты надо разделить первое значение на квадратный корень из двух), но и модели на 1025-2500 ВА. Прочие приметы «домашнего ИБП» в прежнем наличии: четыре розетки с батарейной поддержкой и две с фильтрацией, есть регулятор напряжения (источники принадлежит к классу line-interactive) для компенсации всплесков без перехода на батарейное питание, «мониторинговое» табло на передней панели и ПО для корректного завершения сеанса, если тов. Чубайса (Анатоль Борисыч, ничего личного!) вдруг закоротит на неопределенно долгое время. ■

/ os

A primera vista

Грядущее уже в текущем году пришествие операционной системы Microsoft Vista не может не волновать нас, простых граждан, собирающихся обновлять компьютер в оставшееся до этой (пока точно не названной) даты время. Пока же исходящие от официальных лиц «протечки» на тему рейтингования аппаратного обеспечения определенностью не отличаются. Однако кое-что интересное удалось выведать журналистам сайта www.tgdaily.com: Microsoft, оказывается, планирует сама оценивать (по пятибалльной системе!) профпригодность компьютеров в целом. Учитываться будут параметры по меньшей мере четырех компонентов: видеокарты, процессора, памяти и жесткого диска. Таким образом, покупая машинку с наклейкой «Basic», потребитель должен знать, в чем он будет ущемлен по сравнению с конфигурацией «Premium». С одной стороны, это означает, что «непонятных» сочетаний из младшей видеокарты и мощного процессора (реже — наоборот) среди готовых конфигураций должно поубавиться. А в системных требованиях к программам вместо лишенных здравого смысла указаний «видеокарта с DirectX 9.0 и 64 Мбайт видеопамяти» появятся общие ссылки на «класс» компьютера, требуемый для запуска и комфортной игры. С другой стороны, критерии, по которым тот или иной процессор или видеокарта будут сопоставляться тому или иному «классу», должны быть прозрачны и свободны от всякого рода маркетинговой дружбы и даже любви. Интересно будет это протестировать! ■



Олимпийский резерв

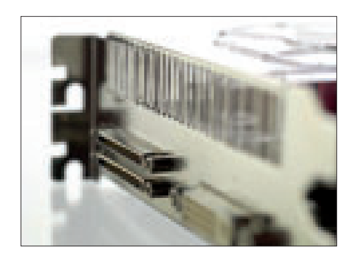
ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

Выпустив в прошлом году графический процессор на новом техпроцессе и с принципиально новой архитектурой, компания ATI тем не менее не смогла с первой попытки утвердить свое имя на вершине графического Олимпа. Ничего страшного, резюмировали мы тогда, все еще впереди. И оказались правы.

Скромность украшает

Линейка графических карт, получившая индекс X1900, вполне могла бы разменять и третью тысячу в маркировке, поскольку вычислительная мощность новинки превосходит уровень X1800-го семейства не в полтора раза и даже не вдвое! Но так даже лучше — теперь вряд ли кому-нибудь придет в голову пенять ATI за то, что 1000-я серия попала в историю как «переходная». Смежники (TSMC и UMC), изготовляющие чипы по лекалам ATI, на «отлично» справились с задачей обкатки 90-нм техпроцесса, а инженеры самой ATI, вероятно, тоже не считали мух, но оптимизировали принципиальную схему взаимодействия блоков и входящих в их состав элементов новой архитектуры. И результат, как и обещалось, доступный в продаже сразу после выпуска, да не в единственном воплощении, а в линейке из четырех моделей (к трем, рассмотренным ниже, добавится соответствующая версия All-In-Wonder — «комбайна» с ТВ-тюнером), получил следующие отличительные характеристики:

а) основная метаморфоза — появление 48 пиксельных блоков (или, точнее, пиксельных процессоров, коль скоро основная их роль вычислительная: исполнение шейдерных программ) против 16-ти у модели X1800 и 24-х у конкурирующего флагмана GeForce 7800 GTX. Совершенно очевидно, что без разделения конвейеров на составные части, случившегося в рамках поколения ATI R5xx, такого приумножения вычблоков не могло произойти даже на самых тонких, находящихся в экспериментальной стадии техпроцессах. Чип отнял бы недопустимо много места на кристалле. Пиксельные конвейеры всегда занимали изрядное количество транзисторов, и оно возросло и на этот раз: с 320 до 384 млн. Что выглядит еще внушительнее против 302 млн. у конкурента, но едва ли кто станет говорить, что «вся эта прорва истрачена неизвестно на что». Теперь все ясно. В том числе и причина, по которой текстурные блоки сохранены в прежнем количестве 16 штук: в ATI считают, что дальнейший прирост аппаратных требований в играх будет происходить за счет усложнения шейдеров и количество вычислительных операций за такт по меньшей мере будет втрое превышать интенсивность обращений к текстурам. И, надо сказать, что это более чем умеренный прогноз, поскольку в современных играх соотношение может доходить до 7:1. И выше.



■ Новый сдвоенный DVI-порт на CrossFire-картах снимает ограничение в передаче «по цифре» изображения с разрешением, превышающим 1600x1200 точек.



■ Требования к системам с двумя топовыми видеокартами становятся все более «гражданскими»: блок питания на 450-500 Вт, соответствующая материнская плата и мощный процессор. И не забудьте позаботиться о том, чтобы внешний вид соответствовал сути!

б) технология ATI Fetch4 добавлена с целью ускорения обсчета мягких теней и позволяет выбирать до четырех значений из текстур теней за такт (а значит, полнее загружать новые вычислительные блоки). А удвоенный объем кэша HyperZ не может не сказаться на скорости обработки сцен, в которых многочисленные объекты переднего плана заслоняют от наблюдателя перспективу.

От себя заметим, что эффект от всех этих нововведений доступен здесь и сейчас, то есть дополнительной оптимизации (и тем более введения поддержки новых технологий в программный код) не требуется. И немедленно приступим к тестам!

Как мы тестировали

Видеокарты на графических процессорах NVIDIA устанавливались в тестовый стенд на базе материнской платы ASUS A8N32-SLI Deluxe на чипсете nForce4 SLI X16; памяти Corsair 1 Гбайт DDR400 с таймингами 2-2-2-5; винчестера Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт; звуковой карты Creative Audigy2 ZS. Карты на чипах производства ATI получили в свое распоряжение готовую и, не побоимся этого слова, бескомпромиссную игровую систему «IRBIS с ATI Radeon X1900 CrossFire» от компании K-Systems (www.k-systems.ru), отличавшуюся материнской платой, а именно ASUS A8R-MVP на чипсете ATI Radeon Xpress 200 CrossFire. При тестировании использовались два процессора: Athlon 64 4000+ и FX-57 (для оценки процессорозависимости новых графических флагманов).

Тестирование проводилось в операционной системе Windows XP SP2 с наисвежайшими драйверами Catalyst 6.2 и Forceware 81.98. Пакет включал в себя традиционные игровые тесты Far Cry 1.3 (демо Regulator), DOOM III 1.3 (demo001), становящийся таковым F.E.A.R. (встроенный тест производительности) и Call of Duty 2 (тестовое демо можно скачать отсюда http://home.arcor.de/hotracer2/bench/timedemo.rar). Укоренившийся в обзорах 3DMark 05 дополнен тестом шейдерной производительности из 3DMark 06 (последний сам по себе почти не отличается от предшественника, на нем базируется и фактически содержит лишь один принципиально новый подтест).

EVGA GEFORCE 7800 GTX BLACK PEARL

рейтинг **4,2**



Компания eVGA славится тем, что поставляет на рынок экстремально разогнанные видеокарты. Делает она это отбирая (в хорошем смысле этого слова) у поставщиков лучшие чипы и модули памяти, устанавливает их на платы с усиленными схемами питания и венчает свое произведение выдающихся размеров и мощности холодильной установкой, причем системы водяного охлаждения считаются в порядке вещей. До недавнего времени в России эта компания была почти неизвестна, однако сейчас ее продукцию можно найти и за пределами города-героя (причем за пределами весьма далекими).

Версия на чипе GeForce 7800 GTX 512 интересна тем, что сами графические процессоры с такой маркировкой, хоть и являются точной копией (включая степпинг) исходной модели, официально рекомендуются NVIDIA для работы на значительно повышенных частотах. И способ их получения также состоит в банальном отборе самых удачных экземпляров еще на этапе производства. Любопытно, что накопление запасов таких чипов началось едва ли не с момента выпуска первых GPU, принадлежащих к нынешнему поколению G70. И, надо отметить, это был дальновидный поступок, ведь о характеристиках ответного шага конкурента летом прошлого года ходили настоящие легенды, а значит, необходимо было иметь в запасе некий «экстремальный» козырь, пусть и доступный в ограниченном количестве пресс-сэмплов.

Но, как мы помним, X1800XT вышел с заметным опозданием и обнаружил не столь убийственные характеристики, что дало возможность партнерам NVIDIA выпустить в относительно массовое обращение карты с 512 Мбайт памяти и умеренно поднятыми частотами. Ну а «черная жемчужина» eVGA является продуктом двойного отбора и работает на действительно впечатляющих частотах: 600/1800 МГц для чипа и памяти. Причем запас выбран не полностью, не исключен и разгон — так, для нашей карты потолком оказались частоты 644 и 1889 МГц. И с полной уверенностью можно сказать, что, таким образом, мы получили максимум того, на что способны архитектура и технология производства семейства GeForce 7800 GTX. Дальнейших рекордов можно ждать только от следующего поколения 7900, которое готовится к выходу не позднее апреля.

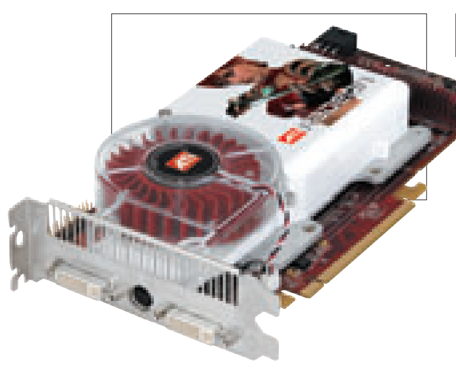
Тем не менее даже такому монстру работающий на штатных частотах Radeon X1900XTX оказался не по зубам; ближе всего по средней производительности к нему подобрался Radeon X1900XT, рассчитанный на куда более массовый спрос. Даже если не принимать во внимание перспективность ATI-новинок в будущих играх, где нагрузка на шейдерные блоки будет только расти, а ограничиться существующими играми.

В заключение остается только отметить бесшумную работу водяного охлаждения (~32 дБА), устроенного наиболее оптимальным, как нам кажется, образом: емкость для воды сделана заодно с насосом, а радиатор охлаждает тихоходный вентилятор большого диаметра (120 мм); эффективность тоже высока: температура чипа оставалась на уровне 65 градусов даже в разгоне. Тем не менее для тех, кто готов всерьез озаботиться водяным охлаждением, гораздо более разумным вложением средств представляется общая система, включающая теплообменники на процессоре, видеокарте и чипсете.

цена	**$670**
графический процессор	**GeForce 7800 GTX 512 (600 МГц)**
графический порт	**PCI Express 16x**
видеопамять	**1,1-нс GDDR3 (1800 МГц)**
количество блоков (пиксельных/вершинных)	**24/8**
объем памяти	**512 Мбайт**
шина памяти	**256 бит**
интерфейсы	**DVI — 2, S-Video In/Out (с поддержкой HDTV)**

ATI RADEON X1900 XTX

рейтинг **4,4**



А вот и гвоздь программы, легко обогнавший даже самые выдающиеся карты на базе GeForce 7800 GTX практически по всем тестам (лишь DOOM III и Quake 4 на его движке продолжают тяготеть к ускорителям NVIDIA, но от былой разницы остались крохи). Версия XTX, отличаясь от X1800XT числом транзисторов и большей частотой, умозрительно представлялась нам как новый рекордсмен по теплоотдаче и прожорливости. Да, кажется, что плата действительно сильно греется (поскольку фактически вся ее площадь закрыта кулером; тактильно оценивать остается лишь нагрев печатной платы и стабилизатора напряжения, имеющего отдельный пассивный радиатор в хвостовой части платы). Но, по отчетам онлайновых лабораторий, потребление новой топ-модели снизилось на 10-15% по сравнению с X1800XT. И это похоже на правду — в нашем случае карта без ошибок прошла все тесты в системе, укомплектованной подобающего уровня компонентами (Athlon 64 FX-57 и 1 Гбайт памяти), на 350-ваттном блоке питания FSP ATX-350PN! Разумеется, не стоит принимать этот результат как руководство к действию, сгоревший БП может утащить за собой в «железный рай» впечатляющий набор компонентов (вплоть до клавиатуры — испытано на практике!). Но в том, что рекомендованных 500 Вт будет явно хватать даже в том случае, если вы исхитритесь подключить к блоку и свой 20-дюймовый ЖК-монитор, мы даже не сомневаемся.

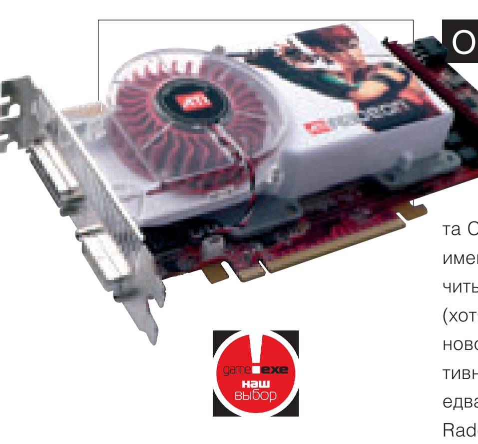
Штатный кулер работает на весьма комфортных оборотах при средней нагрузке, и нам ни разу не удалось разогнать его до максимума. Принудительно выставив максимальную скорость утилитой ATI Tool, мы также не услышали и подобия того воя, которым сопровождалась работа двухэтажных турбинных систем охлаждения 3-4 года назад.

цена	$720
графический процессор	ATI Radeon X1900 XTX (650 МГц)
графический порт	PCI Express 16x
видеопамять	1,1-нс GDDR3 (1550 МГц)
количество блоков (пиксельных/вершинных)	48/8
объем памяти	512 Мбайт
шина памяти	256 бит
интерфейсы	DVI — 2, S-Video In/Out (с поддержкой HDTV)

Словом, прогресс отмеряет семимили на всех направлениях, за исключением, пожалуй, одного нюанса, помешавшего карте получить «Наш выбор», традиционно присуждаемый без учета стоимости, но лишь за техническое совершенство. Дело в том, что карты ATI по-прежнему объединяются в CrossFire-систему не иначе как с помощью мастер-карты и внешнего соединительного кабеля. На сегодня карты на X1900XTX существуют лишь в традиционном исполнении (то есть, по терминологии ATI, это исключительно «ведомые» модели), при этом отрыв от «простой» X1900XT нельзя назвать критическим. Более того, если вы не готовы потратиться на оснащение компьютера столь же ультимативным процессором, а рассчитываете обойтись старшими моделями из массовых линеек, ускорение и вовсе сведется к чисто формальным и на глаз незаметным процентам (наши тесты это наглядно иллюстрируют). По этой же причине и разгон, удавшийся на славу, если иметь в виду относительный прирост частот (чип — до 710 МГц, память — 1680 МГц), не обнаруживает пропорционального роста кадросекунд и в большинстве тестов съедается «системными» ограничениями. Впрочем, разгон позволяет в некоторых случаях еще немного поднять настройки качества, сглаживания и фильтрации, но... это же наблюдение справедливо и для следующей версии — она разогналась ничуть не хуже.

ATI RADEON 1900XT / 1900 CROSSFIRE EDITION

рейтинг **4,5**



цена	$620 / нет данных
графический процессор	ATI Radeon X1900 XT (625 МГц)
графический порт	PCI Express 16x
видеопамять	1,26-нс GDDR3 (1450 МГц)
количество блоков (пиксельных/вершинных)	48/8
объем памяти	512 Мбайт
шина памяти	256 бит
интерфейсы	DVI, Dual Link DVI

Облегченный вариант (если только этот термин применим к видеокарте за $600 с лишним) отличается наличием двух версий, и к нам на тесты попала как раз мастер-карта CrossFire Edition. К сожалению, именно она еще не успела просочиться в отечественную розницу (хотя два других представителя новой линейки, к чести ATI, оперативно поступили в продажу), но едва ли она будет дороже, чем Radeon X1900 XTX. Конструктивно ни печатной платой, ни системой охлаждения и питания карта с индексом XT не отличается от XTX. Таким образом, с учетом объективных замеров производительности мы уполномочены заявить, что именно модель Radeon 1900XT является сегодня оптимальным выбором для сборки «экстремального» игрового ПК среди всех существующих вариантов обоих производителей.

Впечатления от работы CrossFire-комплекта? Стойко положительные! Разумеется, когда речь идет о столь мощных картах, ждать двукратного роста производительности от их объединения не приходится — по все той же причине упора в системные ограничения. Но преимущество есть по всем тестам, включая самые тяжелые (F.E.A.R.), и это, кроме всего прочего, означает, что ATI-драйвера уже достигли должной степени отладки. Кстати, в качестве второй карты в нашем тесте выступала модель на Radeon X1900 XTX, безропотно снизившая по команде драйвера частоты до уровня XT. Поэтому отсутствие необходимости подбирать точно такую же карту (это условие изначально выступало в качестве технологического козыря) для организации работы в паре проверено на практике. Что позволяет комплект из двух топовых карт из того, чего нельзя добиться от одной мощной? Всего лишь довести до совершенства картинку в тех случаях, когда, несмотря на высокий средний уровень кадров в секунду, рендеринг «проседает» в сценах, перегруженных спецэффектами, до 20-30 fps. И именно это явление бесцеремонно возвращает человека к реальности, мешая окончательно проникнуться эффектом погружения. Разумеется, «нормальные» люди в таких случаях снижают настройки качества до уровня, когда субъективно ощущаемые затыки пропадают, ну а все остальные как раз и задумываются о покупке второй видеокарты. Имеют право!

Да, и еще: на CrossFire-плате не осталось места для разводки ТВ-выхода, но мы решительно отказываемся считать это существенным недостатком.

ТАБЛИЦА

	3DMark 05, общий балл	3DMark 06, HDR/SM3.0	Far Cry, fps, 1280x1024, 4x FSAA, 8x Anis	DOOM III, fps, 1280x1024, 4x FSAA, 8x Anis	Call of Duty 2, fps, 1280x1024, 4x FSAA, 8x Anis	F.E.A.R., fps, 1024x768, No FSAA, No Anis	F.E.A.R., fps, 1280x1024, 4x FSAA, 8x Anis
ATI Radeon X1800 XT	9034	1670	89	77	42,3	55	44
NVIDIA GeForce 7800 GTX 256 Мбайт (430/1200 МГц)	8024	1712	99	84	39,0	73	38
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 Мбайт (o/c 600/1800 МГц)	10203	2345	104	95	45,3	77	49
ATI Radeon X1900 XT	10720	2409	102	84	44,6	81	50
ATI Radeon X1900 XTX	11079	3078	107	90	47,1	84	51
ATI Radeon X1900 XTX (Athlon 64 FX-57)	11224	3143	114	93	48,0	90	68
ATI Radeon X1900 CrossFire (Athlon 64 FX-57)	11790	3950	128	119	85,9	110	87

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE искренне благодарит московское представительство компании ATI (www.ati.com/ru) за предоставленные на тестирование видеокарты.

X-End

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

Интегрированные с материнскими платами звуковые чипы теснят самостоятельные карты по всем фронтам. Кроме сферы профессиональной звукозаписи и аппаратной акселерации объемной звуковой картины в играх. О последней продолжает заботиться только одна Creative. Такова, если вкратце, ситуация.

Плохо, зато бесплатно

Действительно, лучшие на сегодня алгоритмы расчета эха, отражения и прочих преломлений звука в игровом антураже содержатся в программных библиотеках EAX, разработанных компанией Creative. Они же повсеместно интегрированы в звуковые движки всех более или менее популярных игр (причем исключения, как то было с DOOM III, тут же получают огласку, общественный резонанс и исправляются в ближайших патчах). Развитие альтернативных технологий объемного звучания (в первую очередь некогда многообещающей Sensaura) остановилось. Таким образом, для полного раскрытия девелоперского замысла поддержка EAX игровым компьютером является насущной необходимостью.

Тем временем все интегрированные в чипсеты варианты были и остаются программно-аппаратными, и заявленная во многих случаях поддержка EAX (причем далеко не последних версий), как, впрочем, и базовые функции микширования потоков под управлением DirectSound3D, реализуется исключительно в драйвере. И делается это весьма поверхностно, с оглядкой на экономию ресурсов ЦП и памяти, поэтому разница в достоверности звучания даже по сравнению с бюджетной Sound Blaster Live! («всего лишь» EAX 3.0) отмечается безо всяких измерительных приборов. Что же касается немногочисленных мультимедийных звуковых карт на не-Creative-чипах, для них обработка игрового звука не стоит на первом месте, несмотря на наличие порою весьма мощных вычислительных ресурсов, и в игровом контексте они располагают все той же драйверной поддержкой алгоритмов Sensaura и EAX не старше второй версии. Официально недорогие карты производства Terratec, M-Audio и т.п. ориентированы на иной сегмент (в первую очередь на компьютерные домкинотеатры), и, вероятно, их разработчики полагают, что, коль скоро копия едва ли будет лучше оригинала, не стоит и пытаться соревноваться по качеству реализации EAX с Creative. Тем более в условиях, когда сам сегмент игровых карт становится все более элитарным.

Кстати, а почему он таким становится? Ведь $20 за звуковую карту — более чем скромное вложение даже по меркам самых недорогих игроконфигураций. Столько сегодня, к примеру, стоит Audigy SE, ранее известная как Sound Blaster Live! 24-bit, поддерживающая EAX 3.0 и заведомо более качественный аналоговый тракт (ЦАП использован такой же, как в Audigy 2 ZS!), нежели любая интегрированная на матплату аудиоподдержка. А на фоне цен, запрашиваемых за впередсмотрящие модели видеокарт, плата за самые бескомпромиссные звуковые кажется очень умеренной. Как нам известно, NVIDIA и ATI не жалуются на проблемы со сбытом, а видеокарты на игровых GPU производят десятки фирм (причем многие из них ничего другого и не выпускают). Почему же в области игрового звука даже одной Creative уже становится тесно (и если бы не сопутствующие продажи колонок и плейеров, о доходности можно было бы забыть)?

Вероятнее всего, это объясняется тем, что интегрированное видео (вне зависимости от модели чипсета), все еще офисное по мощности, но с непременной претензией на игровую функциональность, способно лишь наглядно продемонстрировать свою неспособность поддержать графику в современных играх с требуемым качеством и скоростью. Тогда как убогость «интегрированного звука» без прямого сравнения с хорошей звуковой картой в уши не бросается. Кроме того, покупка приличного монитора — обычно более приоритетная задача, нежели выбор адекватной акустики. А разницу между детализированной стереопанорамой и фоновым бормотанием все же сподручнее оценивать не на паре пластмассовых пищалочек за триста руб., а хотя бы в наушниках за пятьсот.

Xtreme Fidelity

Собственно, мы не стали бы сокрушаться на тему неприятия массами серьезного игрового звука, если бы Creative продолжала радовать нас новинками в прежнем темпе и формате. Помните? Примерно раз в год выходила новая старшая модель в семействе по цене предшествующей. Разумеется, со свежими функциями, исправленными недостатками и поддержкой новых спецэффектов в обновленной версии EAX. А спустя некоторое время появлялись чуть-чуть усеченные версии, без позолоченных контактов и внешних блоков, но полнофункциональные во всем, что касается обновленной игровой поддержки. Стоили такие модели ниже $100; версии образца «Нашего выбора» оценивались примерно на уровне этой величины; самые же дорогие платы с внешним блоком добирались до $250, что считалось нескромным и для игр объективно бесполезным излишеством.

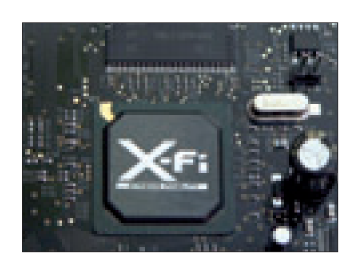
Новая линейка хоть и демонстрировалась официально еще прошлым летом, в продаже в относительно массовых количествах появилась только в начале 2006-го. Что касается цен, младшая модель стоит чуть дороже $100, а верхний уровень простирается до $400. Невесело! Впрочем, причиной задержек и подросших цен могло стать не только желание Creative повысить норму прибыли, но и некие принципиальные новшества, которые нам обильно обещались. Не находите?

И здесь с места в галоп отмечаем новый процессор Xtreme Fidelity, который, как утверждается, в 67 раз превосходит по вычислительной мощности сердце карты Sound Blaster Live! и в четыре раза мозг семейства Audigy. Число аппаратных «голосов» по сравнению с Audigy 2 удвоено (до 128), анонсирована пятая версия EAX. Разумеется, как и прежде, мощность нового APU будет раскрываться постепенно, и в ближайших двух-трех поколениях звуковых карт Creative будет использоваться один и тот же чип. Xtreme Fidelity.

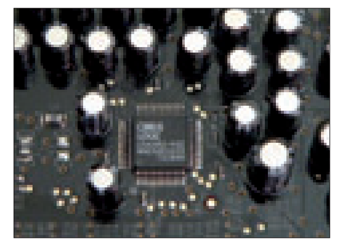
Что оно такое, это Xtreme Fidelity? Не только процессор, но и «комплекс мер», позволяющих (как нам обещают) добиться 24-битного качества, соотношения 110 дБ сигнал/шум даже для записей с 16-битным сэмплированием в форматах CD Audio и MP3. И также объемного звучания в наушниках и комплектах с разным количеством колонок, в том числе и для записей, изначально не разложенных на многоканальный саундтрек! Фантастика?

Отнюдь. Более того, ничего принципиально нового, что ранее не было доступно всем интересующимся программной обработкой звукозаписей. Так, с технологией CMSS (Creative Multi Speaker Surround), позволяющей разложить стереосигнал на 4+ канала, мы знакомы со времен первой Live!. И, как отмечалось, эффект от нее может быть двояким: к примеру, для простого стереосигнала (со входа ТВ- или FM-тюнера) может и впрямь наблюдаться виртуальное расширение стереопанорамы, а пользователь, несомненно, порадуется тому, что все колонки (а не только фронтальные) работают вне зависимости от выбранного источника звука. Однако для студийных CD-записей эффект может быть отрицательным, вплоть до неестественного «выпячивания» отдельных диапазонов частот, поскольку такие записи обычно уже обработаны Dolby-фильтрами для получения эффекта объемности на распространенной стереоакустике. Впрочем, в новой редакции CMSS-3D есть и действительно интересное добавление. Рассчитываемый самой картой многоканальный звук в играх может преобразовываться в «расширенное» стерео для воспроизведения на паре колонок или в стереонаушниках. Речь идет о наложении эффектов, аналогичных применяемым в звукозаписи, в реальном времени, что действительно требует недюжинной мощности от звукового процессора. И, как показало наше прослушивание, субъективно такой звук получается более убедительным, хотя никакой дополнительной информативностью не обладает. Иными словами, локализация источников звука на слух определяется с тем же успехом (или его отсутствием), как и для звука без дополнительной обработки.

Что же касается «улучшения» 16-битного звука и будто бы устранения артефактов сжатия, присущих записям в MP3, OGG и т.п. форматах (так называемый 24-bit Crystallizer), то и здесь мы наблюдаем примерно тот же характер изменений: для записей, имеющих запас для дополнительной обработки, и в особенности при прослушивании их на посредственной акустике, результат субъективно воспринимается комфортнее. В то время как музыка, записанная с расчетом на воспроизведение на высококлассной аппаратуре (классические записи с изначально широким динамическим диапазоном), при наличии более или менее пристойных колонок в оригинале звучит естественнее, и дополнительная обработка никакой «повышенной детальности» не вносит, скорее наоборот.



■ Новый сверхмощный APU Creative работает на 400 МГц, но даже пассивного охлаждения не требует.



■ ЦАП производства Cirrus Logic. Мы, кажется, уже знакомы?

К счастью, все эффекты являются отключаемыми (в моделях с внешним блоком соответствующие кнопки вынесены на переднюю панель), и можно экспериментально найти удачное применение на ваш субъективный вкус.

EAX 5.0

Ну а нас в первую очередь интересует, что новенького появилось в очередной версии «игрового звука» Creative и есть ли надежда на то, что многократно увеличившаяся вычислительная мощь получит слышимую утилизацию?

Итак, все карты из семейства X-Fi умеют:

а) рассчитывать в реальном времени до 128 аппаратных «голосов». Тут, конечно, надо учесть, что разработчики до сих пор в своей массе ориентируются даже не на 64 «голоса», а на 32, покрываемых в рамках самого массового стандарта EAX 2.0. Поэтому Creative предлагает рассмотреть для начала использование дополнительных возможностей не столько для улучшения звука, продуцируемого собственно объектами и субъектами геймплея, сколько для развития идеи привязанного к игровой ситуации музсопровождения;

б) интегрировать все сказанное вами в микрофон в игровую среду! То есть участники многопользовательского сеанса будут слышать ваш голос, преломленный в соответствии с обстановкой, в которой находится ваше игровое альтер эго;

в) напрямую отправлять звук на выбранную колонку по команде игрового движка. До сих пор программистам разрешалось лишь указывать координаты того или иного источника звука в виртуальном пространстве, а то, каким образом звук от него распределялся по каналам (и микшировался с другими потоками), чтобы игрок услышал его именно таким, каким он должен быть в действительности, являлось исключительной заботой карты. Казалось бы, допускать прямое вмешательство в эту тонкую механику — очевидный регресс и прямое противоречие озвученным выше заветам CMSS. Возникает закономерный вопрос: а не признает ли таким образом компания Creative несовершенство своих алгоритмов, предлагая нам самим заняться раскладкой источников звука по колонкам? С идеалистической точки зрения, так оно и есть, с практической — давно пора ввести такую возможность! К примеру, имитируя взрывы, гораздо проще отправить соответствующей силы сигнал напрямую на сабвуфер (как это делается, к примеру, в многоканальных киносаундтреках), нежели пытаться получить тот же результат косвенными средствами;

г) рассчитывать эффекты в разнообразных по акустическим свойствам средах на основе параметров из четырех слотов. В предыдущей версии два слота из четырех всегда были заняты под параметры реверберации, теперь для открытых пространств (где имитация эха не требуется) можно использовать их для реализации более сложных эффектов. Дальнейшее развитие, таким образом, получила идея Multi-Environment, которая прежде позволяла только учитывать акустические параметры соседних помещений и плавно менять их при перемещении игрока из одной области в другую;

д) отдельно от остальных имитировать звуки, источник которых оказался в непосредственной близости от головы (в радиусе 20 см) вашего многострадального воплощения по ту сторону экрана. Пуля, пролетевшая в паре сантиметров от уха, или шепот симпатичного монстра, решившего познакомиться с вами поближе, несомненно, нуждаются в отдельном драматичном озвучании;

е) моделировать не только прохождение «чистого» звука через стены, двери и прочие сплошные поверхности (с учетом материала и толщины этих поверхностей), но также учитывать акустические параметры той среды, в которой находится этот источник. Поэтому вы по характеру звука сможете установить, откуда он происходит: из ванной или, скажем, с улицы.

Линейка и X-RAM

Семейство включает непривычно много новых моделей (раньше модельный ряд просто дополнялся несколькими новинками «сверху»), и причиной тому новообретенная (и стопроцентно игровая) опция: буфер оперативной памяти (X-RAM) для хранения игровых сэмплов.

Сие благо имеется только в двух старших моделях, а всего на сегодня выпущены четыре модели (в скобках рекомендованная на мо-

мент выпуска цена): X-Fi XtremeMusic — просто плата на новом процессоре без внешних блоков, но с позолоченными контактами ($130), X-Fi Platinum — плата с коммутационным блоком для 5-дюймового отсека и пультом ДУ ($200), X-Fi Fatal1ty FPS — самая полнофункциональная в игровом контексте, что ясно из названия, с 64 Мбайт бортовой памяти и комплектацией, аналогичной Platinum ($280), X-Fi Elite Pro — модель с внешним коммутационным блоком невиданных доселе размеров, в остальном аналогичная предыдущей ($400).

Идея установки набортной памяти интуитивно ясна: коль скоро мы имеем такой мощный процессор, он наверняка может и должен обрабатывать больше данных, хранить которые и пересылать по шине в какой-то момент может оказаться накладным. А что на практике? Отвечаем по форме.

Как мы тестировали

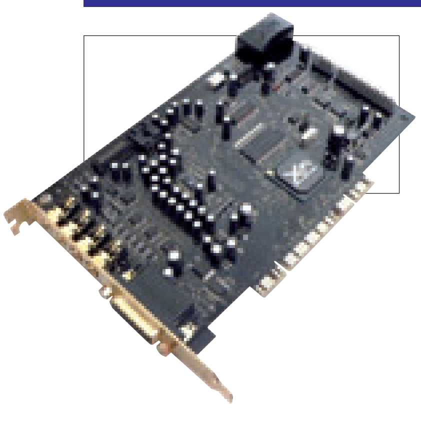
Звуковые карты устанавливались в компьютер следующей конфигурации: процессор Athlon 64 3200+ (Socket 754), материнская плата ASUS K8V SE Deluxe (на чипсете K8T800), память 1 Гбайт DDR400 Corsair CMXP512-3200XL, видеокарта ATI Radeon X800Pro 256 Мбайт AGP, жесткий диск Western Digital WD2000 SATA обьемом 200 Гбайт. Операционная система — Windows XP SP2, драйвер для видеокарты — Catalyst 5.11, звуковой драйвер версии 2.07.0004 от 15 ноября 2005 г. Похвальный факт: для скачивания доступны драйверы и для 64-битных систем (как под Windows XP Professional x64, так и под 64-битную «бету» Microsoft Vista).

В тестовый комплект вошли рекомендованные для тестирования карт с X-RAM игры DOOM III (с патчем 1.3) и Battlefield 2, видеоролики с многоканальным саундтреком в форматах DTS 6.1 и Dolby Digital 6.1 Surround EX, а также разножанровые звукозаписи в форматах от MP3 до DVD-Audio.

Для прослушивания использовались 5.1-канальные наушники Cosonic HTS-168VI, комплект домашнего кинотеатра Sven HT-475 и отдельно — для сравнительной оценки характеристик аналогового тракта — стереонаушники топ-класса Sennheiser HD-600.

CREATIVE SOUND BLASTER X-FI FATALITY FPS

рейтинг **4,4**



цена	**$250**
число аппаратных каналов DirectSound/DirectSound3D	**128/128**
объем памяти	**64 Мбайт**
выходы	**3 линейных аналоговых выхода (фронтальные колонки, тыловые + правая боковая, сабвуфер/центральная колонка + левая боковая), совмещенный цифровой вход/выход**
входы	**Линейный (совмещенный с микрофонным), порт для джойстика/MIDI-клавиатуры**
разъемы на дополнительном блоке	**Коаксиальные и оптические SPDIF In/Out, аналоговый выход с регулировкой уровня, микрофонный вход с регулировкой чувствительности, линейный коаксиальный вход, MIDI In/Out**
поддержка API	**DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0-5.0**
форматы воспроизведения	**до 24 бит 192 кГц включительно**
форматы записи	**до 24 бит 96 кГц включительно**

Начать придется с неутешительного факта: Creative настолько увлеклась косвенным маркетингом своих акустических систем, что создавшаяся путаница в аналоговых разьемах откровенно бросается в глаза. Судите сами: из четырех выходов лишь один (для фронтальных колонок) представлен стандартным трехконтактным «мини-джеком». К остальным разъемам (для тыловых колонок и сабвуфера с центральной колонкой) подмешивается сигнал, адресованный боковым колонкам, из-за чего разъемы стали четырехконтактными. Таким образом, чтобы воспользоваться всеми 8 каналами, придется заказывать умельцам изготовление замысловатых переходников. Напрямую же подключить можно лишь систему Creative Inspire 7.1, укомплектованную соответствующими кабелями. Впрочем, наиболее распространенные комплекты «5.1» подключаются к карте без проблем, обратная совместимость сохранена. Однако даже на материнских платах с 8-канальным звуком удается развести все каналы стандартным образом (под четыре трехконтактных «мини-джека»)! Кстати, роскошный выносной блок, увы, тоже ничем помочь в данной ситуации не может — аналоговый выход на нем только стерео (под наушники).

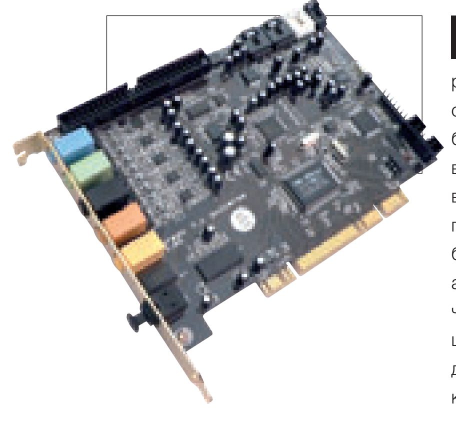
Формально дополнительный разъем не поместился по вине установленного на задней панели аналогового Game-порта. Но сегодня его актуальность близка к нулю и его размещение на отдельной планке (как это обычно бывает на большинстве других плат) никого не затруднило бы. И заодно осталось бы место для разводки коаксиальных цифровых входа и выхода (они объединены в верхний «мини-джек», по совместительству исполняющий роль линейного и микрофонного входов!). Кстати, самые внимательные пользователи продукции Creative наверняка помнят, что в прежних версиях на месте этого разъема находился уникальный многоканальный цифровой выход для несжатого PCM-сигнала. Исчез он одновременно с соответствующей моделью из «акустического» ряда, в единственном числе располагавшей соответствующим входом.

Но довольно о подключении, пора сказать несколько слов и о том, как играет карта. Причем краткость будет вынужденная, ибо «прорыва» не обнаружилось, сколько бы и чего мы ни слушали. ЦАП на плате применен такой же, как и в Audigy 2 ZS, и разница в характере звучания музыки оказалась пренебрежимо незаметной. Точнее, она есть, но определяется похорошевшими алгоритмами преобразования опорных частот (что и было единственной «аудиофильской» претензией к звучанию прежней линейки). В тех трех играх (DOOM III, Battlefield 2 и так и не добравшейся до релиза Unreal Tournament 2004 X-Fi Edition), что знают о существовании EAX 5.0, преимущества новой версии расслышать удается. Но лишь зная из вышеприведенного списка, к чему надо прислушиваться. Сомневаться в том, что стандарт получит распространение и через год таких игр будет с десяток, не приходится, однако стоимость приобщения к «пятой версии» представляется нам несколько завышенной.

Бортовая память действительно поднимает производительность (но вновь исключительно в играх, при разработке которых применялся X-RAM SDK). Любопытный нюанс выявлен при общении с Battlefield 2 (см. таблицу). Карта из прежнего семейства работала с EAX 4.0 ощутимо быстрее, чем новая с EAX 5.0, — при сравнении с одинаковым уровнем качества и отключенной X-RAM! Но повышение качества до «Ultra» и включение полной функциональности X-Fi неожиданно сопровождалось ростом производительности новинки (как раз до уровня Audigy 2 ZS с EAX 4.0). А в режиме принудительного ограничения доступной версии до EAX 3.0 наша X-Fi отметилась 100-105 fps, тогда как Audigy 2 ZS — 95 fps. Словом, память эта нам понравилась, а вот новый процессор заявленного 4-кратного превосходства над Audigy не выказал (либо сыроваты драйверы, и эффекты из EAX 5.0 даются «железу» поистине титаническими усилиями).

В результате, напрашивается появление еще одной версии карты: без коммутационных блоков, но с памятью, а главное — с существенно более демократичной ценой. Пока же в линейке X-Fi стопроцентного претендента на «Наш выбор» мы не обнаружили.

TERRATEC AUREON 7.1 UNIVERSE рейтинг 3,8



Старый, но добрый Envy24HT продолжает сходить с конвейеров VIA, а компания Terratec, в свою очередь, продолжает выпускать на базе данного чипа отличные звуковые карты для начинающих (и даже весьма опытных) любителей звукозаписи и тех, кто мечтает построить на базе компьютера домашний кинотеатр. Ну и, конечно, для поклонников чистого (без какого-либо «улучшающего» вмешательства) воспроизведения записей. Именно записей, поскольку в части самостоятельной генерации объемного звука в играх семейство остается все на том же уровне. Изначально скромном.

Несмотря на потенциальную возможность хотя бы программным способом поддержать EAX 3.0, мы получаем лишь вторую версию. И слышим, понятно, неубедительный звук, не идущий ни в какое сравнение по качеству спецэффектов и позиционированию источников в пространстве с результатом работы карт Creative. Даже возможность легко и естественно подключить любой 8-канальный комплект к стандартному аналоговому входу, в отличие от «мытарств по-креативовски», не может поколебать нашей уверенности.

цена	$200
выходы	**4 линейных аналоговых выхода (фронтальные, тыловые, боковые колонки, сабвуфер/центральная колонка), оптический SPDIF Out**
входы	**Линейный**
разъемы на дополнительном блоке	**2 аналоговых линейных входа и 1 выход, стереовход для винилового проигрывателя (RCA) с регулировкой уровня, микрофонный вход 1/4" с регулировкой чувствительности, коаксиальные и оптические SPDIF In/Out**
поддержка API (все программно)	**DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0-2.0**
форматы воспроизведения/записи	**До 24 бит 192 кГц включительно**

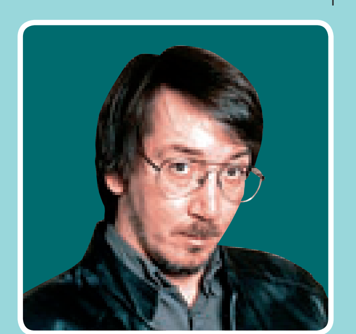
Battlefield 2, 1024x768, High Quality Graphics, Guru3D timedemo	Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS (EAX 4.0)	Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS (EAX 5.0)
No Sound, fps	128	128
High Quality Sound, fps	82,7	65,4
High Quality Sound, X-Fi Mode, fps	–	74,1
Ultra High Quality Sound, X-Fi Mode, fps	–	79,7

СПАСИБО!

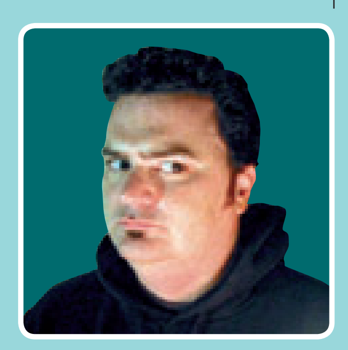
Редакция Game.EXE, высоко ценящая достойное звуковое сопровождение в играх и в жизни, искренне благодарит PR-агентство www.premo.ru и компанию «Мультимедиа Клуб» (www.mpc.ru) за предоставленные на тестирование образцы звуковых карт.

.CREDITS

/ Уилл Райт
/ Тим Шефер
/ Special Thanks



Уилл Райт



Тим Шефер

С

СОЗДАТЬ СОЗДАТЕЛЯ

Когда **Уиллу Райту (Will Wright)** было немногим больше десяти, он всерьез задумался о выборе профессии. Казалось бы, все просто: либо астронавт-бортинженер (худощавый очкарик слишком много читал), либо, конечно, фокусник. Но Уилл поступил так, как на его месте поступил бы любой нормальный ребенок: он сконструировал механическую руку. Пошевелив искусственными пальцами, Райт пришел к выводу, что карьера нового покорителя наручников и великого эскаписта останется запасным вариантом — по крайней мере до тех пор, пока не будут собраны старшие братья Руки.

Увлечение роботами, вполне логичное для середины семидесятых, перешло в увлечение программированием: первая игра Райта — отчаянный вертикальный скроллер — была столь неожиданно успешна, что заставила его произнести каноническое: «черт возьми, я могу зарабатывать этим себе на жизнь» и следом: «черт возьми, да я могу заниматься этим бесплатно!». Забавно, но легендарная SimCity выросла именно из этой примитивной вертолетной стрелялки: с механикой игры Райт разделался моментально, а вот система урбанистического планирования (Уиллу было попросту скучно заниматься тупым клонированием наземных участков — и он написал для этого отдельный модуль) зацепила его надолго. «Понимаете, для многих книги Форрестера — сухая пыль; я же тонул в них с головой».

Джей Форрестер — профессор, автор культовой «Городской динамики», человек, уже в начале восьмидесятых создавший соответствующую симуляционную программу; «многие» — это, во-первых, компания Broderbund, первый серьезный издатель Райта, наотрез отказавшаяся публиковать «сомнительную незаконченную игру, в которой по определению не может быть ни победителей, ни проигравших». В конце концов Уилл сам поверил в то, что SimCity — авантюрный проект без потенциальной аудитории. Он даже пытался убедить в этом Джеффа Брауна, единственного, кажется, человека, адекватно оценившего интерактивный конструктор Райта. Браун все же устоял. Студия Maxis, цементированная его безудержным энтузиазмом («наше название должно быть коротким, бессмысленным и содержать в себе хотя бы одну «x»), закончила работу над финальной версией SimCity в 1989 году — к тому моменту проекту исполнилось почти пять лет. «Мы выпустили SimCity, и нам стали звонить из ЦРУ. Нам звонили люди из министерства обороны, департамента здравоохранения и даже ассоциации работников деревообрабатывающей промышленности Канады — все хотели иметь собственный симулятор».

Несмотря на добрую дюжину sim-проектов, Райт неожиданно быстро охладел к собственной концепции: «Maxis незаметно превратилась в огромную бюрократическую машину, которой правили графики и отчеты продаж, — это дьявольская атмосфера, уж поверьте». И когда поднимающая голову EA Games, внимательно наблюдавшая за популярной командой, приветственно раскрыла свой зев, он без раздумий шагнул вперед. Свалившаяся на голову свобода дала ему возможность заняться еще одной «никому не нужной» игрой. The Sims, выросшая из зародыша электронного кукольного дома, ставшая самой популярной КИ всех времен, надоела Уиллу еще быстрее, чем SimCity: будучи полноценным симулятором человеческой жизни, она оказалась слишком ограниченной. Райту нужен был масштаб, полностью замкнутая система с минимумом стоп-факторов — и такой системой стала Spore, эдакая обобщающая SimAll, в которой предполагается манипулирование структурой мира на клеточном уровне. «Я не хочу, чтобы мой игрок был Люком Скайуокером или Фродо Бэггинсом. Мне это не нужно. Моя цель — заставить его почувствовать себя Джорджем Лукасом или Джоном Толкиеном». Знаете что, Уилл... кажется, вы все-таки стали волшебником.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ



СОЛЕНЫЙ ГОЛОС

О **Тиме Шефере (Tim Schafer)** следует говорить его же словами — и не потому, что нет собственных. Просто Тим — один из немногих людей пошлой и, в общем, совсем не благосклонной к нюансам и оттенкам индустрии, владеющих искусством безупречного нарратива, причем в случае Шефера нарратив, помимо прочего, имеет собственный цвет, вкус и запах.

Цвет — конечно же, апельсиновый, сочащийся цвет яркой, всегда молодой мысли, единственного, пожалуй, путеводителя по мирам Тима. «Я считал и считаю, что история — это то, что движет игроком. Мозгодробительные головоломки, сногсшибательные декорации могут, конечно, привлечь ваше внимание... а могут остаться незамеченными. Хорошая история всегда держит клещами. Тут, знаете ли, от вас мало что зависит». Апельсиновый — это цвет Secret of Monkey Island и Psychonauts, первой и последней игр Шефера, лучшей игры-1990 и лучшей игры-2005 соответственно. Игр, которые живут не кадрами, а словами, — потерянный, забытый в ожидании продолжений и поисках sell-points прием. Живой язык Monkey Island, «я дорожный рабочий, я занимаюсь дорожными работами, привет тебе, дорожный рабочий» Psychonauts — все это оранжевые метафоры тех самых клещей, не самый простой, но самый правильный (как-то Шефер проговорился, что мечтает создать игру, в которой вовсе не было бы связывающих видеовставок, — в качестве упражнения по обузданию тотальной дизайнерской лени) путь к нашим сердцам.

Однако слова — лишь форма. Наполнение — элемент не менее важный, любая идея в конце концов сама по себе имеет нулевой вектор. Наполнение — это вкус, и слова Тима по вкусу похожи на свежий утренний тост. Это вкус Full Throttle!, простой и незаменимый, вкус ветра и восходящего солнца — вкус, к которому никогда нельзя по-настоящему привыкнуть и от которого так тяжело отказаться. Full Throttle! — ироничный ответ Шефера на постоянное «ваши герои недостаточно героичны»: все хотят быть байкерами, все хотят дружить с большими бородатыми парнями и огромными, пахнущими сталью и потом мотоциклами. «Я подумал: хорошо, вот вам герой — именно такой, какого вы всегда хотели. И пересадил в Бена душу героя Куросавы из «Йоджимбо». По-моему, этот фокус так и прошел незамеченным: все восхищались сценой гонки на грузовике». Решение было столь элегантным, что мотивация к спасению последней мотофабрики страны — сложнейшая по воплощению дизайнерская задача! — вызывалась буквально на подсознательном уровне. Безо всяких «почему?» — думаю, любой человек, знакомый с Full Throttle!, согласится, что Бен просто не мог поступить иначе. Это совершенно другой уровень, уровень необсуждаемой моральной ответственности — в игре про байкера, представьте себе, — характерный для любой истории Шефера; это уникальная корреляция внешних и внутренних оболочек, необъяснимо легкая и ненатужная свобода восприятия.

Миры Тима Шефера пахнут морем — единственным из запахов, способным вести за собой всю жизнь, и в любом из них можно жить вечно, будь то нарисованный остров, выдуманная Америка или стилистически отточенный постмортем Мэнни из Grim Fandango — самой, пожалуй, сложной, серьезной и красивой сказки Тима. Этот запах обещает возвращение, обещает, что всякий раз это будет новый мир — другой мир, который точно так же будет звать за собой. Раз за разом. Снова и снова.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ



Работая на пленэре, команда NetDevil в своих Auto Assault-пейзажах стремится не растерять достоверность увиденного, уловить и запечатлеть сложные, преходящие состояния постапокалиптической природы, обозначить 3D-кистью скрытую жизнь безумной натуры...

Могут ли спать спокойно зверская луисвилльская рыбка Linophryne arborifera, в просторечии NetDevil, и корейский онлайновый мастодонт NCsoft после стольких лет борьбы с Auto Assault, прекрасной в мечтах, но серьезно упрощенной в воплощении? Мы, голос десятков (тысяч, сотен тысяч?) будущих подписчиков, не уверены. Вы слышите нас, Майкл Мэй (слева), ведущий художник по текстурам расы биомеков, и Эрик Бейер, ведущий аниматор игры?

Наша мини-серия фотографий «Тожеразработчики», начатая в прошлом номере, пополнилась снимком Талиба Куэли (Talib Kweli), всемирно известного, как нам тут подсказывают, хип-хоппера, голосом которого говорит главный герой Contents Under Pressure «графитчик»-диссидент Трэйн.

Много ли вы знаете игр, в чье название вынесено имя их Главного Автора? Ну, напрягитесь: Sid Meier's... Sid Meier's... и... Sid Meier's?.. В общем, да, это почти все, потому что все остальные Tom Clancy's и Peter Jackson's к собственно игре отношения не имеют, это сторонние брэнды, вокруг которых игропром решил немного поюродствовать. А вот граффити-художник, а ныне удачливый дизайнер модной одежды Марк Эко, только что выпустивший в содружестве с The Collective и Atari весьма и весьма любопытную экшен-адвенчуру Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, кажется, красуется в заголовке по праву: Марк написал историю, Марк занимался дизайном, Марк подбирал музыку, Марк продюсировал проект.



the collective



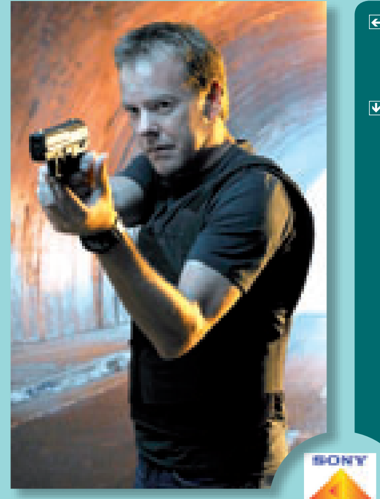
«Сталкера» еще нет, но дело его живет. Встречайте на нынешнем .EXE DVD саундтрек игры работы нашего давнего знакомого MoozE! И наконец-то познакомьтесь с самим MoozE: житель Уфы, 22 года, с КИ-саундом профессионально работает с 2002 года (а свои первые музыкальные опыты поставил в 13-летнем возрасте), должен был стать преподавателем английского языка, но, не доучившись полтора года, оставил педагогический колледж, писал музыку к четырем играм, самая свежая работа — «Сталкер»... Запомните это имя.

Компьютерные «Братья Пилоты», победив порочную страсть к 3D и к одному симпатичному, но вовсе не о том сценаристу-аутсорсеру, снова стали сами собой — ура, товарищи квестеры! Последняя на сегодня игра серии — милейший викинг-платформер «Загадка атлантической сельди» — хороша как никогда. Контраст с 3D-выводком разительнейший. Спасибо, PIPE Studio, от души! Спасла серию. Уф... Герои перед вами (слева направо): гейм-дизайнер Сергей Охотников, звукорежиссёр и композитор Алексей Ушаков, руководитель проекта и директор студии Андрей Головлёв, художник по фонам Сергей Курченко и аниматор, художник Анна Головина.

Естественно, кодеры. Естественно, в своем репертуаре. Когда все нормальные PIPE-разработчики, повинуясь нашей фотографине, делали умные и обаятельные лица, что было совсем не сложно, эти... Да, селедка, конечно, каноническая, но, Илья Лощинин, вам же потом этими руками программировать! А вы, Алексей Мартыненко? Вас что, дома не кормят? Юля, милая Юля Малярevич, чему вы улыбаетесь?!







Кифер Уильям Фредерик Демпси Джордж Руфус Сазерленд, он же Джек Бауэр из любимой игры Фрага С. «24». Нет, папа Дональд все же поxаризматичнее будет...

Экшен-адвенчура 24: The Game (SCE Europe's Cambridge Studio/SCE), играизирующая на все еще актуальных консолях PS2 и Xbox популярный телесериал «24 часа», как говорят, очень, очень аутентична: музыка прямиком из рояля «родного» композитора, сценарист из материнской Twentieth Century Fox, видные голливудские комедианты... безвозмездно передали свои нетленные образы игроперсонажам. Вот они, кстати. Передний план, слева направо: актриса Элиша Катберт поделилась лицом с персонажем Ким Бауэр, Киферу Сазерленду ничего не жалко для легендарного CTU-агента Джека Бауэра, Джеймсу Бэджу Дейлу нравится его Чейз Эдмундс, напарник Джека. И справа налево на втором плане: Карлос Бернард (Тони Альмейда), Рейко Эйлсворт (Мишель Десслер), Дэннис Хейсберт (лично президент Палмер).





Бог мой, эти люди, эти титаны из Petroglyph Games (www.petroglyphgames.com), только что спустившие на воду Star Wars: Empire at War, в совокупности имеют опыт, который не снился никому в индустрии! За плечами Earth & Beyond, Command & Conquer, Lands of Lore: Guardians of Destiny, Blade Runner, Toonstruck, Civilization III, Lord of the Rings: Battle for Middle Earth, Z, The Legend of Kyrandia... Впрочем, основной груз умений и проектов — на ведущем дизайнере Empire at War Майкле Легге, питомце краснознаменной Westwood Studios. Вы не узнаете его? Крайний слева.

КОРИ ДОКТОРОУ

Игра Энды

(Окончание. Начало см. в #03'2006)

По дороге к коттеджу они ликвидировали еще с десяток снайперских аванпостов и дважды рубились с подозрительно сильными разбойничьими бандами.

— Ни фига себе! — выдохнула Энда. Коттедж окружали стражники. Их было не меньше пятидесяти, все с луками, копьями и свитками, тщательно окопавшиеся.

— Бесполезно, — согласилась Люси. — Я звоню. Ну их к черту.

Тихий щелчок; Люси ушла с голосового канала. Энда, воспользовавшись свитком ясновидения, проверила стражников за углом. Чем дальше, тем страшнее: спеллов у всех выше крыши, несколько гардов охраняют BFG и кое-что похуже — еще более мощный агрегат, вероятно, легендарную BFG10K, удаленную из игры сразу после запуска по соображениям баланса. По слухам, одна или две штучки все-таки сохранились... Но ведь это только слухи.

— Значит так... — Люси снова была в эфире. — Мы их сделаем. Я вызвала три взвода опытных Фаренгейтов и их учениц — для прикрытия.

Энда сложила в уме: около сотни игроков, сотни три NPC — слуги, демоны, ручные зверюшки.

— Многовато народу на наши денежки.

— Не пищи, — сказала Люси. — Я договорилась: миллион золотом, кэша в три раза больше. Золото пойдет Фаренгейтам. Будут через час.

Это уже не миссия. Это война. Сотни игроков сойдутся на этом клочке земли, готовясь к великой битве с отборными наемниками на холме.

Люси не была старшей среди собравшихся Фаренгейтов, но ее назначили командиром. Одна из девиц с острова вручила ей флаг клана; рунический штандарт на длинном копье гордо реял на ветру, пока за Люси выстраивались войска.

— Слушай мою команду... — начала Люси. Единый вздох сотен девчонок, сидевших в своих комнатках по всему миру, еще не позавтракавших, только-только вернувшихся из школы или же проснувшихся по звонку оплаченных лидерами клана мобильников, пронесся по эфиру. — Вперед!!!

Дико заорав, игроки бросились в атаку. Энда тоже вопила, забыв о застывших перед телевизором родителях, не щадя горла: Фаренгейт в святой берсеркерской ярости, меч, как вертолетный винт. Она рвалась к BFG10K — осадной машине, способной сровнять с землей крепостную стену: «Эта BFG моя, эта BFG — моего клана. Только бы получилось...» Она нейтрализовала свитком наемника, взводившего орудие, и покатилась дальше, увертываясь от стрел и заклинаний, получила стрелу в ногу, упала, быстро вылечилась и вскочила, прежде чем ее успели добить. Хитпойнты и XP курьерскими поездами летели в противоположных направлениях.

«ОНА МОЯ!!!» Энда перемахнула через BFG10K и обезглавила двоих наемников. Еще двое наводили машину, чей выстрел мог решить судьбу сражения, в самую гущу Фаренгейтов, — Энда вынесла их, терзая крестовину, завывая. Ответный ликующий вой в наушниках остался почти не замеченным — на нее накатывали новые враги. Энда обезвредила BFG и пустила в наемников спелл; тут же пришлось самой увертываться от града

Публикуется с разрешения Кори Доктороу.

спеллов и стрел, постоянно кастуя целительные заклятья, чтобы не потерять сознание.

— ЛЮСИ! — крикнула она в микрофон. — ЛЮСИ, Я У BFG10K!!!

Люси прорычала приказание, и строй наемников перед Эндой поредел, — Фаренгейты ударили в тыл. Вражеский напор удалось сдержать, теперь сказывались численное превосходство и выучка Фаренгейтов. Одни охранники были убиты, другие обращены в бегство.

Энда ждала, облокотившись на BFG10K, пока Люси расплачивалась с Фаренгейтами.

— Теперь — коттедж.

— Ага, — ответила Энда и двинулась ко входу. Люси протиснулась вперед.

— Скорей бы закончить, а то бред какой-то... — Люси открыла дверь, и файербол, пущенный сверху, из-за притолоки, испепелил ее аватара. Ловушка на двери, серьезная ловушка, поджарила Люси в собственной броне.

— ВОТ ГОВНО! — забились в истерике наушники.

Энда хихикнула: «А не лезь, не лезь поперек меня в пекло!..» Пустив в ход пару свитков ясновидения, она убедилась, что в коттедже нет ничего, кроме нескольких миллионов рубах, и никого, кроме тысяч безоружных ньюбисов, которых предстояло выкосить, как траву, чтобы закончить задание. Она двинулась на них, как комбайн, без устали вращая мечом, каждым взмахом расправляясь с пятью-шестью... Еще будучи новичком, Энде пришлось пройти через бесконечные тренировки, когда ей противостояли разного рода муляжи вроде огромных куч палых листьев, — только так можно было научиться попадать хоть по чему-нибудь и набраться опыта. Сейчас ей было тоскливо точно так же, как и тогда.

Запястья сводило от усталости, сбилось дыхание; проклятущие жировые запасы подпрыгивали, когда она особенно сильно налегала на геймпад.

> Подожди, пжлст — надо поговорить.

Это был ньюбис, такой же, как и все остальные. Хотя нет, не такой же — он осмысленно двигался, пятился от ее меча. И говорил по-английски.

> ничего личного

— ответила Энда.

> работа такая

> Хотя бы убей меня последним. Нужно поговорить!

> говори

Нормально двигавшиеся и говорившие по-английски особи встречались в Игре не так уж и редко — но сейчас, в самом конце массакра? В этом было что-то... неправильное.

> Я Рэймонд, живу в Тихуане. Профсоюзный функционер. А тебя как зовут?

> в игре не представляюсь

> А все-таки?

> Кали

Она любила называть себя Кали, индуистской богиней, Пожирательницей миров.

> Ты из Индии?

> лондон



> Ты индийка?

> не, белая

Она обработала уже половину зала, кося ньюбисов пачками. Ей было скучно, хотелось есть — и еще этот Рэймонд действовал на нервы.

> А ты знаешь, чьих аватаров убиваешь?

Энда не ответила, хотя кое-какие мысли у нее были. Она вынесла еще четверых и помассировала запястья.

> Это их работа. И платят им меньше доллара в день. Рубахи, которые они делают, меняются на золото, а золото идет на eBay за настоящие деньги. Как только их аватары поднимутся в уровне, они тоже пойдут с молотка. Все это совсем юные девчонки, кормящие свои семьи. Везучие. Невезучие — идут на панель.

Запястья разболелись не на шутку. Она зарезала еще шестерых.

> Раньше хозяева использовали ботов, но в Игре с ними борются. Запрячь детишек, чтобы они кликали мышкой, оказалось проще, чем нанять программистов, которые смогут обойти правила. Я давно пытаюсь объединить девчонок — хотя бы потому, что они калечатся на этой работе: играют по восемнадцать часов с одним перерывом на туалет. Некоторые... ходят под себя. Такое трудно выдержать.

> слушай

— напечатала Энда, потеряв терпение,

> не мое дело, жизнь такая. много людей без бабок. я еще маленькая, изменить ничего не могу

> Когда ты убиваешь их аватаров, им не платят.

«No porfa necesito mi plata...»

> Если они гибнут, то теряют дневной заработок. Ты, кстати, в курсе, кто тебя нанял?

Она подумала о саудитах, япошках, русской мафии.

> без понятия

> Я вот тоже пытаюсь это выяснить, Кали.

Теперь все были мертвы. Рэймонд стоял между штабелей трупов.

> Что же ты медлишь?

— напечатал он.

> Уверен, еще увидимся.

Энда отрезала ему голову. Болели запястья. Ужасно хотелось есть. Она стояла внутри гигантского затерянного в лесах коттеджа, и ей еще предстояло в одиночку тащить BFG10K на остров.

— Люси?

— Да, да. Сейчас вернусь. Держись. Я черт знает где...

— Люси, а ты догадывалась, кто сидел в коттеджах? Я об этих новичках, которых мы резали.

— Чё? Не знаю. Ньюбисы. Чьи-то прихвостни. Господи, эти врата...

— Девчонки. Сопливые. Из Мексики. Шьют рубахи за доллар в день. Только они его не получают, когда мы их убиваем. Ничего не получают, вообще.

— Бог мой, и кто же тебе такое сказал? Ты веришь всему, что говорят в Игре? До чего же вы, английские сикушки, наивные.

— А ты не веришь?

— Нет.

— И почему же?

— Не верю, и все. Все, почти пришла, подожди минутку...

— Знаешь, Люси, мне пора, — сказала Энда. Запястья ныли, жирок переваливался через резинку тренировочных — Энде казалось, что она тонет.

— Прямо сейчас? Да подожди же.

— Мама зовет ужинать. Ты ведь уже на подходе, да?

— Да, но...

Энда протянула руку под стол и выключила компьютер.

Родители сидели перед телевизором, попеременно слепо шаря по тарелке с чипсами. Словно во сне, Энда прошла мимо них на веранду. Было около одиннадцати, совсем темно. Выползшие из дома напротив дебилы пинали мяч, хлебали пиво и матерились. Тощие и жилистые, они носили шорты и футболки; мускулистые конечности белели в свете фонарей.

— Энда?

— Что, мам?

— Ты в порядке? — Толстые мамины пальцы легли на ее загривок.

— Да, мам. Вышла подышать воздухом.

— Какая ты неопрятная, — сказала мама. Она облизнула палец и принялась тереть Энде шею. — Да ты грязная — и когда только ты успела стать такой неряхой!

— Ай! — вскрикнула Энда. Мать терла так сильно, что почти сдирала кожу.

— Не скулить! И за ушами тоже! Да это самые настоящие нечистоты!

— Ма-а-ам! А-а-ай!

Мать отволокла Энду в ванную, где продолжила пытку — с применением мыла, мочалки и горячей воды. Энда чувствовала себя хорошенько ошпаренной и профессионально освежеванной.

Она схватила жир на животе, сжала его — так сильно, как только могла, и держала до тех пор, пока не стало больно. На коже остались ярко-красные следы. **Энда плакала от боли и стыда, от того, что — господи! — она теперь не просто толстуха, а толстуха с диабетом...**

— Да что это за грязь такая?!

— Лилиан, хватит, — тихо сказал отец. — Выйди в коридор, пожалуйста.

Они говорили тихо, да Энда и не прислушивалась — болели идеально чистые уши... Мягкими руками мама обняла ее за плечи.

— Ой, милая, прости меня! Папа говорит, что это кожная болезнь, акантозис нигриканс. На познавательном канале была передача. Завтра после школы пойдем к доктору. Ты как?

— Нормально, — ответила Энда, изворачиваясь, чтобы увидеть в зеркале «грязь» у себя на загривке. Это было нелегко — попробуй-ка, разгляди свой затылок. А еще ей не очень-то хотелось лишний раз видеть свой второй подбородок, который предательски лез в зеркало.

Она пошла к себе в комнату и набрала «Acanthosis Nigricans» в строке поисковика.

> Болезненное состояние кожи, заключающееся в ее потемнении и утолщении. Возникает на складках кожи: на шее, в подмышках, на внутренней стороне локтей и в области поясницы. Часто является симптомом диабета второго типа, особенно у детей. В случае обнаружения A.N. у ребенка необходимо предпринять срочные меры для предотвращения диабета, включающие физические упражнения и диету для снижения уровня инсулина и восстановления инсулиновой чувствительности.

Диабет второго типа... Из-за ожирения.... Каждую четверть в школе читали о нем лекции: это самое быстрорастущее заболевание среди британских подростков; им показывали фотографии лоснящихся, словно касатки, мешков сала, которые полулежали в кроватях: головы несчастных лишь чуть-чуть возвышались над колышу-

щимися жировыми отложениями. Энда ткнула пальцем в живот. Жир затрясся, как желе.

Точно так же тряслась задница. И подбородок. А кожа на руках отвисала.

Она схватила жир на животе, сжала его — так сильно, как только могла, и держала до тех пор, пока не стало больно. На коже остались ярко-красные следы. Энда плакала от боли и стыда, от того, что — господи! — она теперь не просто толстуха, а толстуха с диабетом...

— Боже, Энда, где ты была?

— Извините, сержант. Комп сломался.

Почти правда — компьютер был в нерабочем состоянии. И был заперт в отцовском кабинете. Весь месяц она глотала какое-то лекарство и усиленно физкультурилась — в компании других тюленеподобных девчонок. Телик и игры были объявлены вне закона. Плохо было круглые сутки, изо дня в день, и впереди не светило ни-че-го, кроме похода в кондитерскую, что в пятистах одном метре от школы, и поглощения нескольких шоколадок да бутылки шипучки в парке, рядом с гоняющими в футбол дебилами.

— Надо было дать о себе знать. А то я уже беспокоиться начала, девочка.

— Простите, сержант.

Клуб «ПК-Отрыв» ломился от мальчишек, прыщавых и вонючих. Вонючих в самом прямом смысле — пахло козлом, вокзальным сортиром. Все они непереносимо галдели. Потрепанные наушники покрывал достойный хорошей пиццы слой сала, а микрофон был липким от слюны тысяч игроков, возбужденных давно завершившимися сетевыми драками.

Без разницы. Главное — она снова играла; и это было очень кстати, потому что деньги заканчивались.

— Вот полный лог миссий за месяц. Ходила с парой девчонок... — Энда ощутила укол ревности при мысли, что ее место в Игре было занято другой. — Но ты незаменима, понимаешь? Есть четыре заказа, на сегодня. Идешь?

— Четыре?! Как же мы успеем? Это же на несколько дней работы!

— А мы BFG10K возьмем, — ответила Люси с интонацией хищницы на охоте.

BFG10K! Это многое упрощало. Найти коттедж, навести машинку, пальнуть, трах-бах — нет больше ротондочки.

У них было лишь пять зарядов — каждый собран из двадцати стрел для обычной BFG, а каждая стрела для обычной BFG стоила целое состояние, — и они потратили их за три миссии. Заглянув в арсенал за парочкой «простых BFG» (удивительно, какими

ничтожными казались BFG после работы с Настоящей Большой Пушкой!), они отправились на последнее задание.

— В конце прошлой кампании я встретила одного парня, — сказала Энда. — Ньюбиса из коттеджа. Сказал, что профсоюзный активист.

— Рэймонда?

— Ты его знаешь?

— Встречала. Этот урод повсюду отирается.

— Так ты все знала?

— Ммм. Ну да. В основном догадалась сама. А Рэймонд — так, рассказал подробности.

— И после этого ты можешь вот так спокойно отнимать у детей деньги?

— Энда, — ответила Люси резко, — ты ведь любишь играть? Это для тебя важно?

— Конечно, важно.

— Насколько важно? Это твое маленькое хобби? Ты казуал или ты предана игре?

— Я предана, Люси, ты же знаешь. — Господи, ну что у нее еще было! Физра, гадкий акантозис нигриканс и, в перспективе, инсулиновые инъекции по утрам. — Я люблю Игру, Люси. В ней все мои друзья.

— Знаю. И поэтому ты моя правая рука, поэтому я беру тебя на задания. Мы обе оторвы, ты и я. И мы крутые — выше крыши, и мы добились этого, потому что тренировались, потому что вкалывали за четверых, потому что, наконец, мы любим Игру, так?

— Да, так, но...

— Ты ведь встречалась с Лайзой-Органайзой?

— Ага, она в мою школу приезжала.

— И в мою тоже. Она попросила меня присмотреть за тобой — она думает, что в тебе что-то есть.

— Лайза-Органайза бывает в Огайо?

— В Айдахо. И в других штатах. Ее по телику показывают. Она потрясающая, необыкновенная, и ей не по фигу Игра, — это черта всех Фаренгейтов. Мы преданы друг другу, команде, честной игре.

Энда много раз слышала это раньше — цитата из кодекса Фаренгейта, — но все равно раздулась от гордости.

— А все эти люди, в Мексике или где там, что они делают? Зарабатывают, паразитируя на Игре. Мы с тобой никогда не станем продавать золото за деньги, покупать персонажей или снаряжение на eBay — мы не читеры. А эти мексиканки круглосуточно — каждый день — лудят всякую хрень, чтобы превратить ее в золото на продажу. Вот откуда лузеры берут свое золото! Энда, именно так богатые ньюбисы покупают вообще все в Игре — в Игре, в которой мы добились результата тяжким трудом. Вот поэтому мы и убиваем. Если мы будем продолжать жечь эти фабрики — их закроют, детишки найдут себе другую работу, а Игра станет чище. Если этого не делать, нам с тобой будут меньше платить — потому что Игра будет все скучнее и скучнее. Этим людям наплевать на Игру. Для них это место, где можно делать деньги. Они не игроки, они пиявки, которые высасывают все веселье.

Они уже почти подошли к коттеджу, четвертому по счету, оставив за собой четыре разоренных снайперских гнезда.

— Так ты со мной, Энда? Ты здесь, чтобы играть, или тебе дороже эти паразиты на другом конце света?

Злой мальчишка был рядом, прямо перед ней, дышал на нее чили. «Ты тошнотворная сука...» — начал он очередной монолог, и Энда что есть мочи врезала ему коленом в пах, он завопил по-девчачьи, упал на спину.

— Я с вами, сержант, — ответила Энда. Она взвела обе BFG и направила их на коттедж.

— Буу-йаа! — завопила Люси. Ее орчиха натянула лук.

> Привет, Кали.

— О боже, нарисовался, — простонала Люси. Аватар Рэймонда украдкой подобрался к ним сзади.

> Посмотри-ка.

Он положил что-то на землю и отступил. Энда осторожно приблизилась.

— Пошли, это ловушка, нам некогда, — сказала Люси.

Это были фотообъекты. Энда подобрала их и просмотрела. На первом — пятьдесят или больше маленьких девочек, невероятно тощих, в простых белых футболках. Держа руки на клавиатурах, они сидели за рядами одинаковых белых компьютеров. Угрюмые, с пустыми глазами, все не старше Энды.

Следующий объект. Трущобы, лачуги из жестяных листов и прочего хлама, грязные улицы, граффити до неба, слоняющаяся без дела малолетняя шпана; ветер носит мусор.

Еще один. Лачуга изнутри, три девочки и маленький мальчик сидят на облезлом диване, их мать выкладывает что-то белое на пластиковые тарелки. От их улыбок мучительно сжималось сердце.

> Это те, кого ты собираешься лишить дневной зарплаты.

— О нет. Нет! — сказала Люси. — Снова за свое. В прошлый раз я убила его, ясно объяснив, что убью еще раз, если он будет продолжать показывать фотографии. Все, он труп!

Она повернулась к аватару Рэймонда, сменив лук на короткий меч. Рэймонд попятился.

— Люси, не надо, — сказала Энда. Она встала между Люси и Рэймондом. — Не надо. У него есть право говорить.

Она вспомнила старые американские сериалы, которые шли на правах бедных родственников между индийскими киношками.

— Разве это не свободная страна?

— Черт возьми, Энда, да что с тобой? Ты сюда играть пришла или трепаться с этим психом?

> рэймонд что мне делать?

> Не убивай их — пусть получат свои деньги. Играй еще где-нибудь.

> Они пиявки

— написала Люси,

> они рушат игровую экономику, помогают всяким богатым задницам покупать золото за деньги. Им на игру плевать, и тебе тоже

> Если они не будут играть, им нечего будет есть. Думаю, поэтому игра важна для них, как и для вас. Вы ведь не бесплатно их режете? Значит, тоже играете ради денег. Наверное, у вас с ними все-таки есть что-то общее?

> отсоси!

— отбарабанила Люси. Энда отодвинула своего персонажа. Рэймонд удалился настолько, что сообщения над головой его аватара читались с трудом. Люси опять вытащила лук и вставила стрелу.

— Люси, нет! — крикнула Энда. Ее аватар наотмашь ударил аватара Люси; орчиха пошатнулась и выронила лук.

— Ах ты сука, — сказала Люси. И достала меч.

— Прости, Люси! — Энда отступила на безопасное расстояние. — Но я не хочу, чтобы ты его убивала. Я хочу выслушать его.

Аватар Люси быстро двинулся вперед, щелчок, голосовая связь оборвалась. Энда, доставая меч, набрала одной рукой:

> не люси давай погрим

Люси дважды взмахнула мечом, и Энде пришлось защищаться двумя руками — иначе осталась бы без головы. Энда с силой выдохнула и перешла в контратаку; клавиатура подпрыгивала под ударами. У Люси было больше XP, но Энда играла лучше, прекрасно это понимая. Под ее ударами Люси отступила — на шаг, другой, по дороге, по которой они пришли сюда бок о бок.

Неожиданно Люси повернулась и помчалась прочь. Энда подумала, что Люси просто струсила, и решила ее не преследовать, но потом поняла, куда она бежала — к заряженной и изготовленной к стрельбе BFG.

— Ах, черт! — выдохнула Энда, когда BFG развернулась в ее сторону. Пальцы забегали по клавиатуре. Она кастанула файербол на Люси и одновременно выставила щит. Люси выпустила стрелу — файербол испепелил Люси — стрела врезалась в щит — Энда подлетела в воздух. Действие щита кончилось до того, как она коснулась земли; от удара у Энды пропала половина хитпойнтов, содержимое инвентории рассыпалось по земле. Она проверила голосовую связь.

— Люси?

Ответа не было.

> Очень жаль, что ты поссорилась с подружкой.

У Энды онемели руки, а потом лицо. У Фаренгейтов были правила, много правил, и наказания за их нарушение были разными, но за нападение на другого Фаренгейта полагалось только одно... Она даже подумать не могла об этом слове, она закрыла глаза и увидела его, написанное большими светящимися буквами: «ИСКЛЮЧЕНИЕ».

«Но ведь Люси начала первой? Ведь я не виновата?»

Но кто ей поверит?

Она открыла глаза. От слез расплывалась картинка. Сердце стучало в ушах.

> Настоящий враг не игрок. Дело не в игроках, которые охраняют фабрики, дело не в девочках, которые там работают. Люди, которые разрушают Игру, платят тебе. Они же платят девочкам на фабрике. Это одни и те же люди. Тебе платят владельцы конкурирующих фабрик, понимаешь? Вот они-то уж точно об Игре не заботятся. Моим девочкам Игра небезразлична. Тебе — тоже. Ваш общий враг — люди, которые хотят уничтожить Игру, люди, которые губят жизни этих девочек.

— Чё такое, корова ты жирная? Из-за игрушки ревешь? — Энду как будто ударили. Этого дебила раньше в клубе не было: маленькие, близко посаженные глазки, футболка. Он был не старше Энды, но выглядел злобным, агрессивным, с совершенно безумной ухмылкой.

— Отвали, — выдавила, собрав всю храбрость, Энда.

— На кого ты пасть разеваешь, толстомясая?! — заорал он прямо в ухо Энде. В клубе стояла мертвая тишина, все смотрели на нее. Пакистанец, заправлявший этим свинарником, висел на телефоне, несомненно, вызывая полицию, и это значило, что ее родители узнают, где она была, и...

— Я с тобой разговариваю, сучка. Да меня блевать тянет от одного твоего вида! У тебя хоть один парень был? И как он на тебя забирался — по лестнице?

Энда отодвинулась, встала. Размахнулась и влепила ему пощечину, со всей силы. Мальчишки заржали. Он покраснел, сжал кулаки, Энда отшатнулась. На его щеке остались красные отпечатки ее пальцев.

Он шагнул вплотную и ударил ее в живот, Энда выдохнула со свистом и упала на другого игрока, который оттолкнул ее, — она съехала по стене, обливаясь слезами.

Злой мальчишка был рядом, прямо перед ней, дышал на нее чили. «Ты тошнотворная сука...» — начал он очередной монолог, и Энда что есть мочи врезала ему коленом в пах, он завопил по-девчачьи, упал на спину. Она взяла свою сумку и побежала к двери, тяжело дыша, утирая слезы.

— Энда, милая, тебя к телефону.

Глаза жгло. Уже несколько часов она лежала в темной спальне, шмыгая носом, стараясь не реветь и не смотреть на пустое место, когда-то принадлежавшее ее писюку.



Голос отца был мягким и нежным, но Энде он показался скрипом несмазанной дверной петли.

— Энда?

Она открыла глаза. Отец держал в руке телефон, черный силуэт на фоне светлого дверного проема.

— Кто?

— Кто-то из твоей Игры, я полагаю, — он вручил ей телефон.

— Алё?

— Здравствуй, цыпленок. — Она уже год не слышала этого голоса.

— Лайза?

— Да.

Кожа Энды вдруг оказалась натянутой на кости как-то слишком уж туго. Вот оно, исключение. Пульс замедлился до одного удара в минуту, время остановилось.

— Привет, Лайза.

— Так что там сегодня случилось?

Энда рассказала, сбиваясь, заикаясь, путаясь в подробностях. Они не помнила точно, Люси напала на Рэймонда или Энда попросила ее остановиться, и Люси набросилась на нее? а может, Энда ударила первой?.. Все смешалось. Надо было сохранить ролик и взять его с собой, но она убежала из клуба...

— Понимаю. Похоже, ты крупно влипла, не так ли, моя девочка?

— Наверное, — сказала Энда. И, зная, что исключения не миновать, добавила: — Мне не хотелось убивать этих девочек. Вот и все.

— Как там моя дочка?

— В трудах. — Энда швырнула в него учебником математики.

— Как хоккей?

— Тебе интересно, не отдавили ли мне голову?

— Типа того.

— Отдавили, конечно. Но я тоже много кого затоптала.

Эти бестолковые хоккеистки не умели работать в команде. Энда же, успевшая побывать на войне, быстро поняла, кого прикрыть, а кому доверить прикрытие.

— Умница какая... — Отец задумчиво уставился в стену рядом с выключателем. — На весах мы сегодня стояли?

Стояли, конечно: в школе, утром, под наблюдением врачихи и десятка жирных девчонок.

— Да, папа.

— И?..

— Почти шесть кэгэ сбросила.

Вообще-то почти семь. Вчера она без труда влезла в прошлогодние джинсы.

Она уже месяц не покупала сладкого. А когда думала о шоколадках, вспоминала темнокожих мексиканских девочек. Кондитерская рядом со школой не могла не соблазнять маленьких невинных деточек. Их, конечно, никто не заставлял покупать сладости, но ведь это всего лишь дети, а за детьми, по идее, кто-то должен присматривать. К примеру, взрослые.

Хозяева брали профессиональных наемников, и Энда хорошо это знала — сама такой была. Вот с этими драться будет интересно.

Аватар Рэймонда запрыгал по всему экрану, чмокнул Энду в щеку. Аватар Энды дружески ткнул его в грудь, и Рэймонд растянулся на земле.
— Люси, сбегай-ка за парочкой BFG...

Папа просиял.

— Я и сам полтора килограмма сбросил, — гордо сказал он, похлопывая себя по животу. — На твоей диете сижу.

— Знаю, папа... — Как же все-таки стыдно обсуждать такие вещи с отцом.

Взрослые эксплуатировали детей, заставляя работать их на фабриках. Дикая ситуация: тот, кто должен присматривать за детьми, держит их за рабов.

— Просто хотел сказать, что горжусь тобой. И мама тоже. И уже завтра компьютер переедет обратно в твою комнату. Ты его заслужила.

Энда порозовела. Она уже и надеяться перестала. Ее пальчики сжали невидимый геймпад.

— Ох, папочка...

Он успокаивающе выставил ладони.

— Ничего не говори, детка. Мы так тобой гордимся.

— Вот как, — сказала Лайза. — Интересная мысль. Я, кстати, полностью согласна. Этим девочкам наша помощь нужна больше, чем комулибо еще в Игре. Сила Фаренгейта — в заботе друг о друге. Заботе о других. Поэтому мы лучше мальчишек. Нам не наплевать. Я горжусь тобой и тем, что ты сделала. Хорошо, что я про все это узнала.

— Меня не исключат?

— Нет, цыпленок, не исключат. Я думаю, ты поступила правильно.

Это значило, что исключат Люси. Пролилась кровь Фаренгейта — это не прощается. Правила! Энда сглотнула.

— Если исключат Люси, я тоже уйду, — сказала она скороговоркой, боясь передумать.

Лайза рассмеялась.

— Какой храбрый цыпленок! Никого не исключат, не бойся. Но я хочу поговорить с этим Рэймондом.

Энда вернулась с хоккея уставшая, но не такая, как в прошлый раз, и далеко не такая, как в позапрошлый. Теперь она могла без труда дважды пересечь все поле, хотя поначалу ей кое-как удавалось доковылять лишь до середины, где она хваталась за бок и нянчила свои жиры, покуда они не переставали ныть. Она серьезно сбросила вес; свободно перемещаясь по площадке, Энда могла позволить себе следить за игрой, прицельно бить по мячу, ее удары были сильны и точны, и все это доставляло почти столько же удовольствия, как и игра за компьютером.

Когда Энда умылась и переоделась, в ее комнату постучался отец.

Энда не включала машину ни в первый день, ни во второй. Эти дети в Игре... Она не знала, как им помочь. На третий день, постояв под душем после хоккея и переодевшись, она уселась в кресло и надела наушники.

— Привет, Энда.

— Привет, сержант.

Люси отследила момент, когда Энда вошла в игру, — это значило, что Энда по-прежнему была у Люси в друзьях. Что ж, хороший знак.

— Не называй меня сержантом. Мы теперь в одном звании.

Энда открыла меню и убедилась: за время отсутствия ее действительно повысили до сержанта. Она улыбнулась.

— Ух ты.

— Ну, ты заслужила, — сказала Люси. — Я долго говорила с Рэймондом о том, каково это — работать на такой фабрике, и...

Она замолчала.

— Прости меня, Энда.

— И ты меня, Люси.

— Мне не за что тебя прощать.

Они углубились в Игру, выполнили несколько стандартных заданий. Весело, но по сравнению с прошлыми кампаниями — бледно и пресновато.

— Ужас, конечно, — сказала Энда, — но я скучаю по прежним делам.

— Ну слава богу! — откликнулась Люси. — А то я уж думала, я одна такая. Клево было, правда? Крутые драчки, высокие ставки...

— Так что, скучать всю оставшуюся жизнь? Чего делать-то будем?

— Я надеялась, ты что-нибудь сообразишь.

Энда задумалась. Ей понравились слова про общего врага, про взрослых, не играющих в Игру, а делающих на ней деньги. Ломающих ее. Достойные соперники, и их убийство ни у кого не вызовет угрызений совести.

— Спросим у Рэймонда, как ему помочь, — сказала она.

— Я хотел, чтобы они покинули цех — устроили забастовку, — сказал Рэймонд. — Только так можно чего-то добиться: объединившись, отказаться работать.

У Рэймонда был отчетливый мексиканский акцент, требующий привыкания, но по-английски он говорил очень правильно — уж точно лучше Люси.

— Выйти из фабрики в Игре? — спросила Люси.

— Нет, — ответил Рэймонд. — Неэффективно. Я предлагал им выйти из компьютерных подвалов в Тихуане и Сьюдад-Хуаресе. Я собрал бы журналистов, и мы подняли бы большой шум. Мы можем победить — я уверен.

— Так в чем проблема? — спросила Энда.

— Как всегда. В организации. Я думал, в Игре это будет легче, ведь мы годами пытались поднять девчонок с ткацких и игрушечных фабрик, но владельцы закрывали ворота, девочки шли домой, и родители запрещали им иметь с нами дело. А вот в Игре, я думал, общаться будет куда проще...

— Хозяева не дают подобраться?

— Меня каждый раз убивают. Я тренируюсь, специально прокачиваю владение мечом, но это так трудно...

— Ха! Будет весело, — сказала Энда. — Пошли.

— Куда? — спросила Люси.

— На фабрику. Мы твои новые телохранители. — Хозяева брали профессиональных наемников, и Энда хорошо это знала — сама такой была. Вот с этими драться будет интересно.

Аватар Рэймонда запрыгал по всему экрану, чмокнул Энду в щеку. Аватар Энды дружески ткнул его в грудь, и Рэймонд растянулся на земле.

— Люси, сбегай-ка за парочкой BFG...

Перевод с английского АЛЕКСАНДРА.БАШКИРОВА и НИКОЛАЯ.ТРЕТЬЯКОВА

Иллюстрации СТАНИСЛАВА.БУРНАШЕВА



БОЖЕСТВЕННАЯ ТРАГЕДИЯ

Вступать в жаркую полемику с г-ном А. Дубинским (см. .EXE #03'06, стр. 144) не буду, да и смысла нет — он своевременно покаялся в предположительной ошибочности своих суждений. Однако продолжу начатую им тему, не нарочно ставя под сомнение некоторые его вехи.

Прежде всего. Исходной проблемой является продажа журнала. Game.EXE не поляна для галактических пикников на халяву, не благотворительное издание для людей, угнетаемых бременем интеллекта. Богам нужно золотишко на амврозию, да и галлон нектара нынче не дешев. И не стоит забывать о тех, кто еще не. Исходя из позиции разумного эгоизма можно ненароком спасти души заблудших.

Отсюда подробнее. Рассуждение будет строиться на том, что эти Заблудшие есть. Кто они такие? Это люди, обладающие IQ, необходимым для получения от .EXE удовольствия, мало или почти не играющие в КИ (ведь те, кто да, они уже), но по какой-то (надеюсь, респектабельной) причине не знающие о существовании журнала. Суждение это пока принимается априори, потому что возможности подвести под него позитивную социологическую базу у меня нет. Ну а если все это ужасное недоразумение и Заблудшие существуют лишь в больной голове вашего полевого корреспондента, то Сеятелю и его Пастырям надо срочно паковать клавиатуры и быстренько валить с этого шарика — а мы, естественно, за вами, прямо в следущем вагоне. Так вот, если все-таки все OK, то наша общая (думаю, .EXE-комьюнити согласится) и святая миссия состоит во вразумлении Заблудших и ненавязчивой продаже им Первого (вообще-то «Последнего». — **Прим. ред.**) Внегалактического.

Г-н А. Дубинский из заграничного города Киева употребляет орочий сленг: «системный маркетинг» «маркетологи», один раз даже проскочила руническая клинопись «пиар», имеющая, впрочем, к маркетингу весьма сомнительное отношение. Проводя параллели с хирургией, представим, что .EXE лежит на операционном столе в забавной целлофановой береточке, а по углам стоят два айболита. Один с бензопилой в потных ладошках, сбежавший из всех сурвайвл-хороров сразу, — это вульгарный маркетинг; другой — с наборчиком хороших скальпелей, сразу видно — профессионал, ему даже орбит для этого красть не пришлось. Такой внушает доверие пациенту сразу. Это пиарщик. И его инструменты — острый, быстрый ум аналитического сложения, ящик идей и свежее дыхание перемен.

Но не надо забывать, что мы с г-ном А. Дубинским договорились не резать нашего уже изрядно вспотевшего друга. То есть не посягать на содержание и неповторимый стиль Game.EXE. Итак, лечить надо:

1. Заблудших и Еще-не-знающих (см. выше);

2. Воздушное и цифровое пространство вокруг .EXE, где обитает имидж журнала, формируемый не только читателями, но и (!) листателями. Ведь и те, и другие отвечают за формирование вокруг .EXE слухов, руморов и легенд, составляющих костяк имиджа (потребляемого лица) журнала. Первых трогать не стоит, они и так светятся, а вторым надо бы сказать: не листай меня, чуви, оставь, дело гиблое, лучше давай в контру еще разик. И они закроют и забудут; трубка в пищевод, трубка в анальное, монитор, заслоняющий небосвод, и они уже... черт, опять меня понесло... Это пространство необходимо заполнить дымом дорогих сигар, ясно предупреждающим: «только для своих» (или как в «Степном волке» — только для сумасшедших. Эх, зуб даю, Гарри Галлер читал бы .EXE!). Следущий квест: найти, на каких бескрайних полях пасутся тучные стада тех самых Заблудших; и еще сложнее — навести с ними связь, чтобы были слышны Громкие Слова Правды. И когда они внемлют и приобщатся, нас будет легион (ну, то есть как в Библии, а не как в Риме). Оттуда уже будет проще плясать нашу пиар-лезгинку: оригинальные, остроумные рекламные ходы, на волне радости можно и журнал разбавить чем-нибудь менее игровым и более «о вечном» — для вновь прибывших. И все будут водить хороводы святой радости вокруг редакционного Олимпа...

Но сейчас все это, конечно, magic dust в глаза циклопу. Но эти идейки находятся (as you read) в стадии девелопмента и через пяток лет, когда ваш п.с. станет джедаем 5-го дана, кудесником связей с общественностью и просто славным парнем, они будут готовы к серьезному исполнению. Если, конечно, .EXE будет жив, хотя, думается, что он еще нас всех похоронит...

Грегсон, Москва.

УДАРЬТЕ МЕНЯ

Здравствуйте! Мне, конечно, стыдно, ведь ваши условия-пожелания я не выполнил. Номер до конца не прочитал (да и как тут дочитывать, если руки к перу, перо к бумаге, сами знаете), содержимое DVD не изучил (я покупаю номера без дисков). Но! Повод есть. Такое ощущение, что то ли лыжи не едут, то ли я нестандартен. В последнее время прямо на моих глазах происходят явственные мутации Маши А. Нет, не творческие (я преклонялся, преклоняюсь и буду преклоняться) — физические. Мне больно это говорить, но ведь с ней что-то происходит, товарищи! Девушки, конечно, изменчивы, но не настолько же! За несколько месяцев поменять лицо: нос, губы, щеки; а еще через пару повторить то же самое?! Внимание: вопрос. Сравните фотографии из ##09'05, 01'06, 03'06 (то немногое, что у меня есть и чем я дорожу). Если я ошибаюсь, ударьте меня, пожалуйста. Впервые в жизни хочу быть побитым! И — простите, если что не так.

Александр Якушев, Белгород.

СУП КУРЯЧИЙ З ВЕРМІШЕЛЛЮ

«Наглядное представление о том, как жители Макондо пытались бороться с забывчивостью, дает табличка, повешенная ими на шею корове: «Это корова, ее нужно доить каждое утро, чтобы получить молоко, а молоко надо кипятить, чтобы смешать с кофе и получить кофе с молоком». (Г. Маркес. «Сто лет одиночества».)

Вопреки сложившемуся единственно верному мнению, что, мол, GTA: San Andreas «нет равных ни в ТОМ, ни в ЭТОМ свете», бытует еще одно: еретическое. Из гангстерской элиты нас спустили в низы, обтянув белой майкой рядового гетто-уголовника, и швырнули в подворотню. Большего и не надо. Нам суждено править задворками криминала. Таким манером самая казуальная (не считая всяческих аркадных покатушек) игра широких народных еще больше приблизилась к широким, соотв., народным.

Нас, сирых, дурят как хотят. Дежаву нефункциональных до поры мостов между городами опережают предупреждающие издали, ничем не прошибаемые телеса заграждений. Паника. Снова заперли! И никакой сюжетной материи, как в Liberty City, это не имеет.

Извините, Rockstar и Take-Two купила вас почти эпическим всем, за что и получают на хлеб с маслом. В первую очередь общим размахом. В следующую и далее — нескончаемым саундтреком, непересекаемыми пространствами и Samuel L. Jackson'ом. Гангста-атмосферу 90-х, с легко узнаваемыми в fellaz протагониста Eazy-E, Ice Cube и прочими знаменитостями поры, убивает неопределенность. Желание воспроизвести пародийный мир «Не грози Южному...», «СВ-4» и драматизм «Clockers» превратилось в тошнотворные трэшевые отголоски «I Got The Hook Up» и, простите, «Chicken Park», почетно уважаемый Александр Башкиров. Пародия на дешевую пародию — это нелепо.

Сексуальная составляющая общества ламинарно движется через толщи КИ. Где-то лишь намекая на эротичность: вспомните Morrowind. Бретонка Морри Ормин опечалена вовсе не ограблением. Воздушная и окрыленная, она хочет разыскать бандита, ведь он был так нежен с ней. Бестолково сравнивать романтику разбойника из Пелагиада и ниггера с Гроув-Стрит. Карл будет долго разводить подружку, возить по клубам и барам, а параллельно происходит совокупление с чокнутой испанкой. В чем логика? А, ну да. Там мы только слышим, а тут Hot Coffee mod. (Чертова ESRB и прочие моралисты, конечно, занимаются ерундой. Сами разберемся, во что играть.)

Важно удержать баланс и не свалиться в сторону. San Andreas держит равновесие с трудом. Скабрезности, иногда способные рассмешить разве что нерадивого школьника, который, видя на экране обнаженный зад, тычет пальцем и гогочет «ЖОПА!», удивляют. Hot Coffee mod, видимо, сработан для него же. Временами накатывает нездоровая атмосфера похабного игротрэша Postal 2. Карл сочно блюет и разве что не мочится в толпу. Не спорю, у нас не церковная дискотека, но есть хорошая поговорка: три волоса на голове — это много или мало? А три волоса в супе?

Вспомните, чем мы занимались в GTA, GTA2, Liberty City, Vice City? Убивали. Перегоняли-курьерствовали. Летали. Чем мы занимаемся в San Andreas? Тупо, да? В первый раз я удалил игру, когда дело дошло до миссии с радиоуправляемыми самолетиками. Сил моих больше нет! Где фантазия? Не важно, насколько расширился игровой мир, механика не изменилась ни на грош. К чему было заморачиваться с сюжетом, если продвижение осуществляется все теми же однообразными манипуляциями? Наверное, San Andreas предназначена для людей, подверженных ностальгии. Пусть так. Зачем прикрутили дурацкие скиллы? Почему люди читают Д. Брауна? Почему политики затевают войны? Очень просто — не надо думать, просто жуйте.

Изначальная концепция суетного города перенеслась на бескрайний пленэр — и растворилась, впитав посторонние идеи (дружно ностальгируем еще раз) комбайн-»Кармагеддона» и дешевых порноигр. Описывать приличные кривые на местном глобусе хочется. Но так, для себя. Здесь гораздо интереснее быть созерцателем. Уплыть на лодке и размышлять в одиночестве. Подняться на самую высокую гору и встретить рассвет. Но у ниггера с Гроув-Стрит другие дела — впереди задворки криминала и поездка к цирюльнику.

Олег Прохоров, Москва.

С УВАЖЕНИЕМ

Кириллова Ольга, журнал Total Film, заместитель главного редактора, www.totalfilm.ru, Москва, 4-я Магистральная ул., д. 11, 7 эт., правое крыло, tel. 510 15 25, fax. 510 15 23, e-mail: kirillova.olga@mediasign.ru.

Ольга Кириллова, Москва.

